NEJLEVNĚJŠÍ časopis o počítačových hrách

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

www.doupe.cz 4/2005

9 771214 919006 04

cena: 29 Kč (39 Sk)

100 nadupaných stran za 29 Kč

Téma čísla: Ideální hra

Víme, jak vypadá dokonalá hra

SW: Republic Commando

Akční řežba ze světa Hvězdných válek

Gran Turismo 4

Recenzujeme nejlepší závody všech dob

EXKLUZIVNĚ

Brothers in Arms

Válka nikdy nebyla věrohodnější

Black & White 2: Povíme vám, jaké je to být bohem

FOX COMPUTERS

AMD 64 Athlon FX

AMD 64 Athlon

chceš vědět víc?

www.foxpc.cz

HALFLIFE² si **OPRAVDU** vychutnej

na **pořádnejch** mašinách od **FOX COMPUTERS**

FOX COMPUTERS s.r.o. - Kuřimská 21a, 621 00 Brno - tel: 541 423 841 až 843 - info@foxpc.cz - www.foxpc.cz

Válka v přímém přenosu

Stejnou silou jako výbuch v Hirošimě otřásla redakcí Doupěte válečná hra, která přepisuje dějiny. Brothers in Arms jsou více než nástupce Call of Duty nebo série Medal of Honor – posunují herní zážitek zase blíže k dokonalosti, krůček po krůčku k tajům (a hrůzám) druhé světové války. O to sladší pocity z herního skvostu letošního jara máme poté, co vám recenzi přinášíme jako první magazín v ČR a mezi prvními na světě.

Dávka čerstvých informací se samozřejmě neomezuje jen na pole historicko-válečné. Hvězdné války si chystají svůj filmový závěr a s ním roste přítomnost Síly také v herním světě – nové Republic Commando od Lucas Arts vám dá okusit, jaké by bylo žít v kůži vojáka republikového komanda. Vždy totiž nemusíme stát na straně dobra.

Jak jsme se ale v posledních týdnech na vlastní kůži přesvědčili, nadutých a amatérských her stále vycházejí desítky. Právě proto jsme pro vás přichystali aprílově laděný speciál Jak překonat nudnou hru? Že už s podprůměrnými hrami nemáte potíže? Pak neváhejte a prostudujte naši sondu v oblasti ideální, takřka dokonalé hry. Existuje? A pokud ano, jak vypadá? Vše vám prozradí téma tohoto Doupěte.

Ruku v ruce se čtvrtým číslem jdou také novinky. Nejzásadnější jsou gameplay videa, ukázky z hraní námi vybraných her, které najdete na DVD příloze. Už žádné tvůrci vylepšené a pečlivě sestříhané trailery, nýbrž skutečné záběry z několika misí těch největší herních pecek. Sami si tak uděláte představu, jak námi hodnocený titul vypadá. DVD příloha však v první řadě přináší dvě výborná MMORPG zcela ZDARMA – je libo trochu severského sci-fi Anarchy Online, nebo si raději vychutnáte exotičtější, až z Koreje pocházející Ragnarok Online? Volba je jen na vás.

Protože nás kromě her zajímáte i vy, naši čtenáři, přinášíme uprostřed tohoto čísla nejen zvýhodněnou nabídku předplatného (můžete ZDARMA získat české verze her Ground Control 2 a Syberia 2), ale také velkou čtenářskou anketu. Řekněte nám, co se vám na Doupěti líbí a nelíbí, a získejte jednu z cen!

Nejen prací živ je herní (šéf)redaktor, a tak jsme se na konci února (v době, kdy bylo minulé Doupě na cestě k vám) odjeli rekreovat do naší stověžaté matičky Prahy. Místo poklidného prohlížení památek jsme se jali předávat ohodnocení Nejlepší hra roku 2004. Odnesly si ho skvosty Warhammer 40 000, The Sims 2 a konzolové Killzone. Dojmy z akce byly pozitivní – jídlo se povedlo, vlnící se havajské tanečnice a exotické mojito nám řádně zamotaly hlavu. Ale to už je na jiný příběh.

Kamil Gric, šéfredaktor

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

• Tíživá bytová situace Stanislava Grosse se odrazila i na Doupěti. Po prozkoumání majetkových poměrů všech redaktorů jsme však s úlevou mohli konstatovat, že žádný z nich nemá nic společného s pochybnými strýčky a rovněž nikdo z nás nevlastní zánovní nevěstinec. Redakce tudíž pokračuje ve své pouti za zářnou budoucností v takřka nezměněné sestavě.

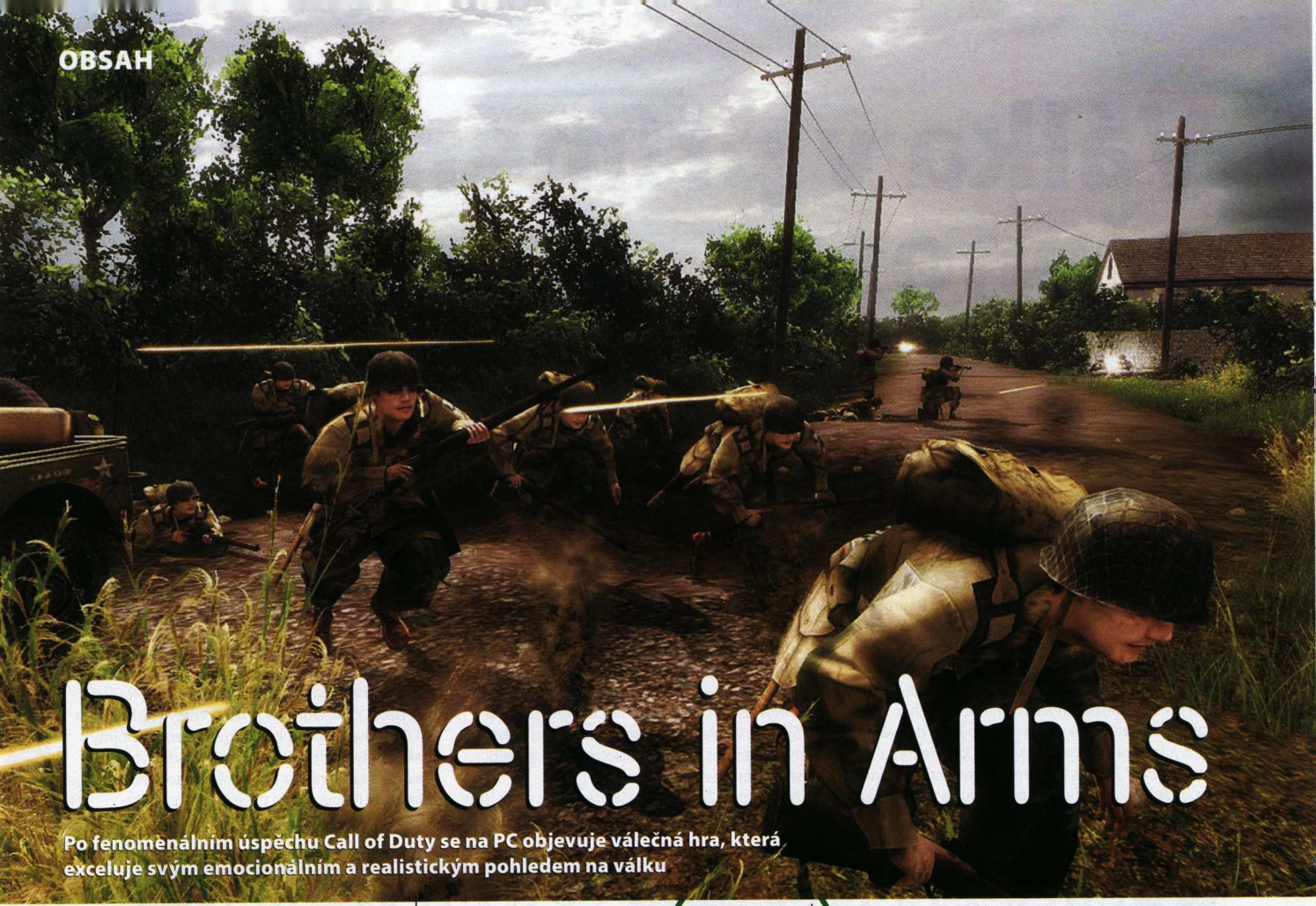
• Vlastně, pár šrámů jsme přece jen od minule utržili. To když jsme se v redakci hádali, co všechno musí mít ideální hra. Dopadlo to, jak dopadnout muselo – slušně řečeno jsme se neshodli. Konkrétní poznatky a závěry z této debaty (eufemisticky řečeno) najdete v tématickém článku, který pro vás sepsal jeden z mála relativně nezraněných redaktorů.

• Ale ani zbylí přeživší nezaháleli, a tak se po uklizení mrtvol z redakce často ozývaly výstřely z mušket, děl a zvuky bodáků. Občas dokonce hned ze dvou stran současně. Sešly se nám tu totiž hned tři zajímavé strategie, které by bylo hřích nevyzkoušet. Výsledek trojboje je následující: Ať už si vyberete Cossacks 2, Imperial Glory či snad Empire Earth 2, vězte, že minimálně po zvukové stránce budete spokojeni. Horší to však bude s reakcemi sousedů a kolegů…

• Duben je prý měsícem bezpečnosti, takže se pro jistotu zavřete do svých herních doupat a nevycházejte. Mohl by vás přejet nějaký zanícený závodník Gran Turismo 4. Vůbec, všichni konzolisté v redakci měli tento měsíc v očích jakýsi podivný závodnický výraz, který rozhodně nenajdete v příručkách pro autoškoly v kolonce „soustředíme se na jízdu". Proto, pokud také nejezdíte, vsaďte na jistotu a raději se doma zabarikádujte spolu s Bratry ve zbrani a přečkejte do konce operace Overlord!

• Jo, a taky je apríl. Takže se připravte na tunu žertíků a legrácek. Ostatně ne náhodou Doupě raději vyšlo s předstihem.:-) Navíc, my žádného apríla nepotřebujeme. Na podobné záležitosti máme kolegy z redakce Pavlače, kteří pro nás vyrábí kachny po celý rok.

• Kachnou rozhodně není konec zimy, která byla letos navzdory varováním ekologů o globálním oteplování obzvláště studená. Nikoliv však z herního hlediska, zajímavé tituly jsme sice nepřehazovali vidlemi, na druhou stranu na zabavení v zimním spánku to stačilo. Jaro však bude v každém případě mnohem zajímavější, už příští měsíc se koná nejznámější světová výstava her E3 v Los Angeles, na které pochopitelně nebudeme chybět.



Brothers in Arms

Po fenoménálním úspěchu Call of Duty se na PC objevuje válečná hra, která exceluje svým emocionálním a realistickým pohledem na válku

Redakční stránka – **3**
Obsah – **4**
Čtenářská sekce – **94**
Obsah DVD – **96**
Příští číslo – **98**

INDEX RECENZÍ

PC

Brothers in Arms – **9,4**
Freedom Force vs Third Reich – **7,4**
GTR FIA GT Racing Game – **8,5**
House of the Dead 3 – **3,9**
Nascar SimRacing – **8,9**
Rugby 2005 – **7,9**
Seal of Evil – **5,8**
Ski Racing 2005 – **5,8**
Star Wars: Republic Commando – **8,1**
The Sims 2: Univerzita – **8,3**
Torrente – **2,5**
Will of Steel – **5,2**

Konzole

Gran Turismo 4 – **10,0**
LOTR: Third Age – **8,0**
Obscure – **7,5**

PC

Speciál čísla

Jak překonat nudnou hru – **6**

Novinky

Call of Duty 2 – **8**
Godfather – **9**
Singles 2 – **9**
Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault – **10**
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! – **12**
SWAT 4 – **12**
Area 51 – **11**
Republic Dawn: The Chronicles of The Seven – **13**
The Suffering: Ties That Bind – **14**
NARC – **14**
6GUN – **15**
Drobky – **8**
Plus mínus – **9**
TOP 10 – **10**
Heart-breaker – **12**
Duel – **16**
Pavlač – **17**
Byznys – **18**
Řítí se na nás – **19**

Téma čísla

Ideální hra – **20**

Rozhovor

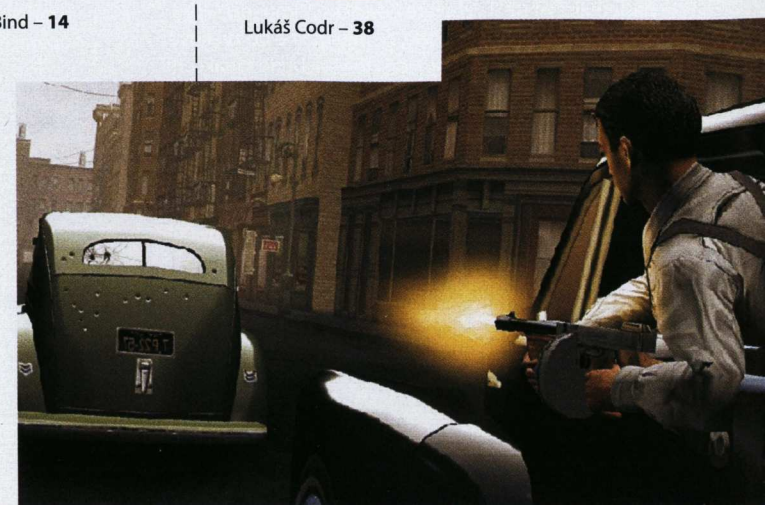
Black & White 2 – **26**

Preview

Empire Earth 2 – **28**
Imperial Glory – **30**
Dreamfall – **32**
Cossacks 2 – **34**
Boilling Point – **36**

Naostro

Lukáš Codr – **38**



Recenze

Brothers in Arms – **40**
Star Wars: Republic Commando – **44**
The Sims 2: Univerzita – **48**
Freedom Force vs. Third Reich – **52**
Nascar SimRacing – **54**
GTR FIA GT Racing Game – **56**
Rugby 2005 – **58**
Torrente – **60**
Seal of Evil – **62**
House of the Dead 3 – **63**
Ski Racing 2005 – **64**
Will of Steel – **65**

Anketa Doupěte – **50**
Soutěž o hru čísla – **66**
Za pakatel – **67**
FreeHry – **68**
Hry na mobil – **69**

Online

Online hry – **72**
Progaming – **73**

Hráčův rádce

Lara Croft a ty druhé – **74**

Návody

SW: KOTOR 2 – **75**

Hardware

Novinky – **78**
TEST: Sedm závodníků na trati – **80**
DUEL: Radeon X800 XL vs.
GeForce 6800 GT PCIe – **83**

Konzole

Novinky

Fahrenheit – **84**
God of War – **84**
Medal Of Honor: European Assault – **84**
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith – **84**

Preview

Metal Gear Acid – **86**
Okami – **87**

Recenze

Gran Turismo 4 – **88**
LOTR: Third Age – **90**
Obscure – **92**

WOW

Tekken 5 intro – **93**

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Jiří Černý, Robert Zimmerman, Dean F. Travis, Petr Urban. Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Vlach

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Dvořáková
Grafika a sazba: Pavel Junk, Michal Bártů, Tomáš Zindulka
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR: predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713

REKLAMACE
reklamacie@cpress.sk, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr

Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Ivan Lovás (ivan.lovas@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 120 545 fax: +420 545 120 550

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Madiaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

Objednávky na predplatné prijíma každá pošta a doručovateľ Slovenskej pošty. Objednávky do zahraničia vybavuje Slovenská pošta, a.s., Stredisko predplatného tlače, Námestie slobody 27, 810 05 Bratislava 15, e-mail: zahranicna.tlac@slposta.sk."

(c) Computer Press Media, a. s.

Jak přežít (a překonat) nudnou hru

Ničí nás a naši práci. Stereotypní, naduté, hloupé hry, které symbolizují jen hodiny utrpení u obrazovek. Často se nás v diskusích a dopisech ptáte, jestli je povolání recenzenta tak zábavné, jak vypadá. Je, dokud se nepotkáte s blbou hrou. A protože vás nechceme nechat na pospas podobnému utrpení, přinášíme vám několik rad, jak přežít a překonat i ty nejhorší kousky, které pro nás herní průmysl připravil.

1 Pravidlo první: Žádná hra není chytřejší než vy

Trpělivost růže přináší, říká jedno hezké české pořekadlo. Vykašlete se na něj. Logika je možná účinná zbraň, proti hloupé hře však ani v nejmenším neobstojí. Pokud nemůžete najít řešení a východisko z aktuální situace, zuřivě s hlavním hrdinou běhejte, klikejte, mlaťte do všeho, co se vám dostane pod ruku. Blbá hra je natolik blbá, že řešení zaručeně objevíte – tedy pokud existuje. A pokud ne, alespoň si DOČASNĚ ulevíte od přebytečného napětí.

Žhavý tip Doupěte: Herní vývojáři si libují ve vytváření příležitostí pro tzv. pixel hunting – procházení každého pixelu, hledání sebemenší změny, drobnosti, blbosti. Neskočte jim na špek!

Metoda pokus-omyl nikdy nic nezkazila a navíc není tak otravná.

2 Pravidlo druhé: Zapomeňte na použití síly, počítač za to nemůže

Všichni víme, jak můžou být zákysy deprimující. Pokud snad přeskakujete po dvacáté stejnou plošinku, bojujete po padesáté s jedním bossem nebo snad po osmdesáté stojíte na startu stejného závodu, než půjdete pro kladivo, abyste si to vyřídili s procesorem ručně, uvědomte si jednu věc – nový počítač stojí 30 000 Kč. Takže kladivo ano, ale bouchat jedině do stolu.

Žhavý tip Doupěte: Gumové věci nezpůsobují rámus a neponičí ani stůl – gumový posilovač zápěstí je pro uvolnění přebytečné energie ideální.

3 Pravidlo třetí: Jídlo uklidňuje

Pravidelné dávky jídla při hraní doporučuje deset z deseti herních recenzentů. Požívání pochutin odvádí vaši pozornost od zákoutí hloupých her, a tak chrání váš mozek před překrvením a následným výbuchem vzteku. Situaci nikdy nepodceňujte a poctivě se před začátkem hraní zásobujte – není nic horšího, než narazit na tvrdý zákys a přitom zrovna dojíst poslední kousek jídla široko daleko.

Žhavý tip Doupěte: „Kýblíkové" balení brambůrek vás na dlouhou dobu zbaví starostí.

4 Pravidlo čtvrté: Pití otupuje

Na hrubý pytel hrubá záplata. Na blbou hru s alkoholem! Pokud jste dospěli do stavu, kdy ani uvolnění přebytečné energie (pravidlo dvě) či dostatečný přísun jídla (pravidlo tři) nestačí, jediným řešením je otupění smyslů. Alkohol je v tomto ohledu ideálním řešením. Doporučujeme jej vybírat podle žánru hry, kterou hodláte pokořit. Pro akční se hodí vodka nebo něco ostřejšího, pro strategie půllitr piva (hodně půllitrů piva), pro logické hry šampaňské a pro RPG medovina.

Žhavý tip Doupěte: Pravá moravská slivovice pokoří svou silou každou hru (a každého hráče)

5 Pravidlo páté: Hloupé hry se hrají samy

Alkohol není všemocný, a tak nastane čas vystřízlivění. Máte-li štěstí, pak jste opilí usnuli a pravděpodobně se na vašem postupu hrou nic nezměnilo. V mnoha případech si však strategické a RPG hry rády hrají i bez vaší pozornosti. Během chvilky přijdete o nashromážděné prostředky, vaše město dobudou nepřátelé, nebo vaše hrdiny sežere kdovíco. V každém případě zachovejte chladnou hlavu. Pokusům o zničení počítače zabraňte splněním pravidla dvě, opici zažeňte ranním vyprošťovákem (lahví zvětralého piva z předchozího večera).

Žhavý tip Doupěte: Naučte svou přítelkyni (přítele) vypínat počítač! Objeví-li vás ve stavu naprostého deliria, je 100% zaručeno, že si dá tu práci a PC vypne. Kdo má taky pořád platit účet za elektřinu, že?

6 Pravidlo šesté: STOP herním nočním můrám!

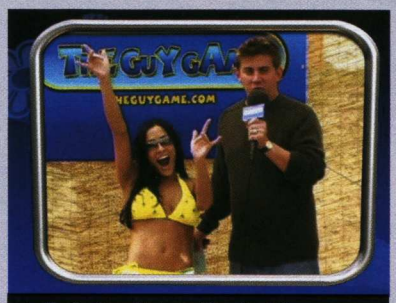
Neposlouchejte rady svého okolí o spánku! Hloupé a naduté hry dokáží proniknout tak hluboko do vašeho podvědomí, že vám pokazí opravdu

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

GALERIE HERNÍCH HRŮZ

Hry, které jsme „už" museli hrát a vy o nich číst.

Torrente (hodnocení Doupěte: **2,5**)



The Guy Game (hodnocení Doupěte: **2,9**)

Garfield (hodnocení Doupěte: **3,2**)

Mortyr 2 (hodnocení Doupěte: **3,5**)

SeaWorld Adventure Parks (hodnocení Doupěte: **3,5**)

vše – včetně doby, kterou obvykle věnujete odpočinku. Překonejte sami sebe a pokračujte v hraní přes celou noc. Nepodceňujte však ranní přípravu na další náročný den – na levou stranu stolu umístěte pití, jídlo, prášky na bolení hlavy, po vaší pravici dejte gumový posilovač zápěstí a telefon pro případ přivolání rychlé lékařské služby.

Žhavý tip Doupěte: Některé telefony umožňují hlasové vytáčení – pro případ přivolání ambulance však nedělejte začátečnickou chybu a nevolte jako klíčové slovo „záchranka", ale přímo jméno hry. V těžkých případech bývá tím jediným, co jste ještě schopni vyslovit.

Pravidlo sedmé: Technická podpora má své klady

Strávením několika hodin po boku vaší hloupé hry jste již stačili odhalit systém, kterým se vám tvůrci snaží dostat na kobylku. Nyní sami vidíte, že jsme měli pravdu – logiku v nich nehledejte. Obvyklým trikem konců hry je nevysvětlitelný pád hry (počítače) těsně před koncem, nebo náhlé smazání všech uložených pozic. Opět si zopakujte pravidlo dvě (počítač za to nemůže) a zavolejte na technickou podporu. Dvě hodiny se dohadujte s ženskou, která v životě o hrách neslyšela, vzdejte to a vraťte se do hry. Znovu zopakujte celý proces z pravidla jedna. Po půl hodině požádejte o radu stejně zmatené hráče na diskusních fórech. Vykašlete se na to, vyhledejte na internetu cheaty a pokuste se danou pasáž hry přeskočit.

Žhavý tip Doupěte: Technická podpora není přesto špatná, řídíte-li se pravidla, že s množstvím roste síla. Pokud budete kontaktní email zásobovat stovkami zpráv, odpovědi se dočkáte. Často rychle, velmi rychle.

Žhavý tip Doupěte (pro zaměstnance technické podpory): Instalujte spamový filtr. A ty „otravné a naduté" hráče do něj jednoho po druhém naházejte.

Pravidlo osmé: Náhoda je blbec

Pokud vám tvůrci v průběhu hry nabídli několik indicií, jak správně dojít až k velkému finále, nesnažte si je zapamatovat – jsme přeci v blbé hře. Většinou podobné podklady vznikají dávno předtím, než se nějaký marketingový chytrák rozhodně pětkrát předělat finálního bosse, jen aby se proboha vešel do kategorie 12+. Finální souboj bývá třešničkou na dortu vší té absurdity, kterou vás hra krmila. Místo obřího zabijáka proti vám stojí hubená zdechlina (tvůrcům došla inspirace), na kterou všechny dosavadní komba a kombinace útoků nestačí (ehm, menší chybička, došly peníze na betatestery). Pomodlete se, zhluboka se nadechněte a pusťte se do toho! Pokud nedosáhnete úspěchu ani na desátý pokus, nechte si hru uležet a zkuste to po delší pauze znovu. Víte, co se říká; náhoda je blbec…

Žhavý tip Doupěte: Nabízíme i jiné řešení. Vypněte hru, najděte adresář hry a v něm složku movies. Zapněte soubor nazvaný „outro" a pokochejte se velkým finále, ke kterému jste se tak pracně probojovali. Rozhořčené reakce prosím směřujte nikoliv na autory tohoto článku, ale na tvůrce vaší „blbé" hry.

REDAKČNÍ LIKVIDÁTOR HLOUPÝCH HER

Bojíme se o vás a chceme vás uchránit hloupých her. Proto jsme první vydělané peníze papírového Doupěte investovali do nástroje, kterým definitivně a navždy ničíme dostupné kopie „nebezpečných" her. Redakčně mu říkáme „mazel" a pomazlíme se s ním pravidelně po každé uzávěrce – hloupých titulů totiž jako by neubývalo. Celokovové provedení kladiva je dílem nejmenované zahraniční společnosti a jak sami vidíte, jedná se o technologickou špičku současnosti.

ZÁKEŘNÝ TIP DOUPĚTE:

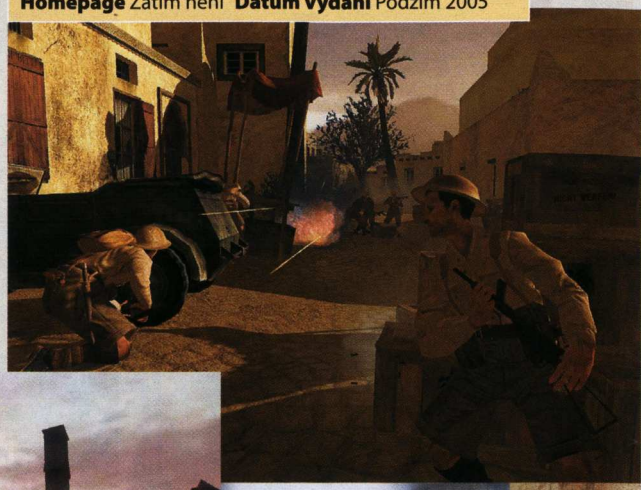
Věnujte blbou hru člověku, kterého nenávidíte. Proč bychom si vlastně měli kazit zdraví a náladu s blbou hrou? Pro ty nejzákeřnější z nás je tu ďábelské řešení „dvě mouchy jednou ranou". Nudnou frustrující hru můžeme věnovat a zároveň se zbavit sourozence nebo „kamaráda"! Nebudete muset vymýšlet, co mu darovat k narozeninám, a navíc se ještě královsky pobavíte, až bude spílat autorům a nadávat před obrazovkou. Nevhodné pro citlivé povahy!

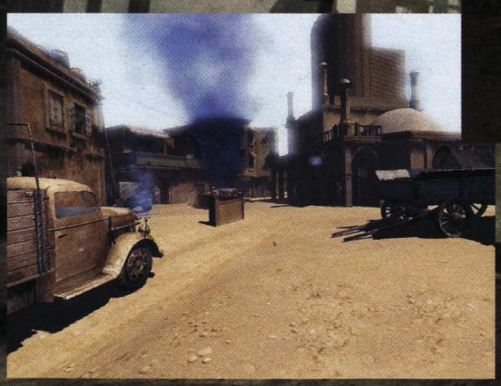
Call of Duty 2

Žánr Akce **Výrobce** Infinity Ward **Vydavatel** Activision
Homepage Zatím není **Datum vydání** Podzim 2005

Call of Duty před rokem a půl zbořilo fámu, podle které nemůže být krátká hra úspěšná; trpasličí herní doba tehdy pouze umocnila dech beroucí zážitek. Stejně tak se vám nedostane vzduchu po nedávném ohlášení druhého dílu. Zatímco expanzi United Offensive má na svědomí tým Gray Matter, Call of Duty 2 se vrací zpět do mateřského lůna Infinity Ward. Autoři však nyní volí poněkud odlišný přístup k celkovému zpracování hry. Tam, kde první díl přikovával hráčovu pozornost hustým skriptováním, přihlásí se ke slovu mnohem větší míra volnosti. Ačkoliv o předpočítané scénky zcela nepřijdeme, velkou část válečného dění by měla zprostředkovat vyspělá umělá inteligence. Samotné mapy známých bojišť budou vynikat svou komplexností a rozlohou. Již žádné lineární tažení na nesmlouvavém vodítku designérů, hráč si dokonce bude moci zvolit vlastní cestu postupu úrovněmi a pořadí plněných úkolů. Hrdinové zvolí frontální útok, kdežto protřelí zbabělci se proplíží stranou.

Call of Duty 2 nabídne tři kampaně s možností hrát je simultánně. Budeme tak moci volně pendlovat mezi misemi za Američany, Rusy nebo Brity. Kulky z více než patnácti zbraní se proletí po bojištích Normandie (a Evropy obecně), východní fronty a Afriky, kde se v roli jednotek 7. obrněné divize (Desert Rats) zúčastníme notoricky známých bitev u Tobruku nebo El Alameinu. Autoři slibují autentický zážitek vystavěný na základech dobové atmosféry, realistických zbraních a řadě ovladatelných vozidel. Ačkoliv mnoho internetových magazínů nadšeně publikovalo zprávu o licencování Doom 3 enginu, tvůrci využijí engine vlastní, jenž by se měl technologii id Softu plně vyrovnat. Ostatně posuďte sami.





Xboxový hit Fable míří na PC

Nejlépe prodávaná Xboxová hra v prvním týdnu od uvedení do obchodů, RPG Fable, míří i na PC. Hra, jejíž předností je vysoká míra interakce, zejména mezi vašimi skutky a osobností postavy, by se měla na PC objevit ještě letos na podzim. Fable: The Lost Chapters nabídne oproti Xboxové verzi vylepšenou grafiku, nové questy i příšery. Na starosti jej bude mít opět tým Petera Molyneuxe Lionhead Studios.

Zdroj: Gamer´s Hell

Atentát na Hitlera ve hře

Zajímavý námět si pro svou akční střílečku vybral polský tým Colaris. Wolfschanze 1944 je totiž inspirováno reálnými událostmi z roku 1944, kdy se několik německých představitelů rozhodlo zlikvidovat Hitlera. Role jednoho z nich, hraběte Stauffenberga, se ve hře ujmeme a pokusíme se odstranit führera z trůnu. I když autoři dosud nevysvětlili, co budeme do doby atentátu dělat, Wolfschanze se dočkáme velice brzy – už v květnu.

Zdroj: homepage

50 Cent bude mít vlastní hru

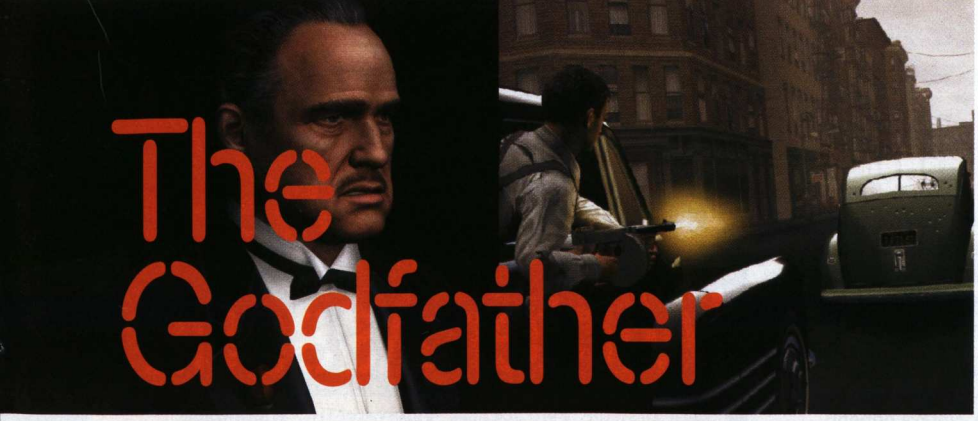
Známý hiphopový zpěvák 50 Cent se dohodl s vydavatelstvím Vivendi Universal na propůjčení svého jména připravované akční hře z prostředí newyorského podsvětí. O 50 Cent: Bulletproof toho moc nevíme, jisté je, že pro zbraně ve hře rozhodně nebudeme chodit daleko. Bližší informace o pozadí příběhu bychom se měli dozvědět v květnu na E3. Hry se dočkáme ještě letos.

Zdroj: Gamer´s Hell

Britské ceny ovládl Half-Life 2

Prestižní ceny britské akademie filmového a televizního umění (BAFTA) ovládl Half-Life 2. Futuristická FPS získala cenu pro nejlepší akci, multiplayer, umělecké provedení, PC hru a vyhrála také absolutní kategorii. Mezi dalšími oceněnými byla například závodní hra Burnout 3 (nejlepší PS2 hra), Prince of Persia: Warrior Within (GC) a Halo 2 (Xbox). Speciální cenu udělili čtenáři Sunday Times Football Manageru 2005.

Zdroj: BAFTA

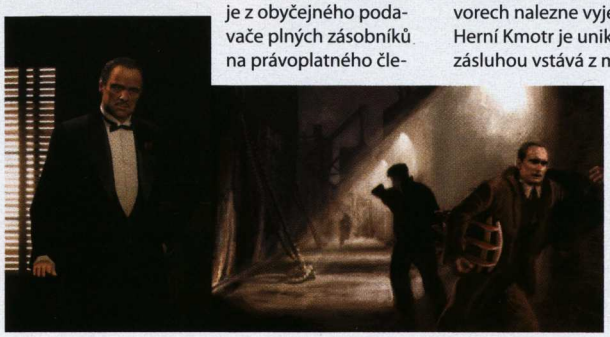


The Godfather

Žánr Akce **Výrobce** Electronic Arts **Vydavatel** Electronic Arts **Homepage** godfather.ea.com **Datum vydání** Podzim 2005

Dosud nepřekonaná mafiánská sága spisovatele Maria Puza letos uzavře svou dlouholetou cestu napříč mediálními platformami. Již v roce 1972 jí vdechl život režisér Francis Ford Coppola prostřednictvím svého filmu a o stejný čin se nyní na herním poli snaží EA.

V průběhu dění zasazeného do New Yorku mezi léty 1945 až 1955 se hráč postupně vypracuje z obyčejného podavače plných zásobníků na právoplatného člena rodiny Corleonů a možná i samotného Kmotra. Podobně jako v Battle for Middle-Earth si autoři z předlohy vypůjčují řadu klíčových momentů, kterých se zúčastníme po boku knižních, respektive filmových postav. Podřadnou práci postupně vystřídají velká bankovní přepadení, ovšem nejen akcí živ je gangster. Uplatnění při četných rozhovorech nalezne vyjednávání, úplatky i kolaborace. Herní Kmotr je unikátem už jen proto, že jeho zásluhou vstává z mrtvých herecké eso Marlon Brando, který ještě před svou smrtí stihl hře darovat nejen svou podobiznu, ale také hlas. Digitalizovaný Don Vito Corleone si zahraje po boku Roberta Duvalla, alias consigliore rodiny Corleonů Toma Hagena, nebo Jamese Caana, který ve filmu ztvárnil Donova syna Sonnyho.



Singles 2: Triple Trouble

Žánr Strategie **Výrobce** RotoBee **Vydavatel** Deep Silver **Homepage** www.singles-the-game.com **Datum vydání** Květen 2005

Popularita The Sims se všemi jejich datadisky a zejména druhým dílem sahá do kosmických výšin a ještě dál. Je až s podivem, že se na vlně obliby prozatím pokusilí svézt prakticky pouze loňští Singles. Jelikož byli přijati vlažně, pokusí se autoři vyladit většinu chyb v přímém pokračování.

Triple Trouble zbourají stěny izolace jednoho bytu a hráčovy virtuální milenky (milenci) se tak budou prohánět po řadě nových lokací zahrnujících bazén, park nebo zábavní klub. Největší změny čeká právě herní pár, který se nyní rozrůstá na trojici, přičemž jedna z postav je dokonce bývalou přítelkyní / přítelem té druhé. Potenciální peripetie zní zajímavě – dáme to dohromady opět s naší bývalou, sbalíme postavu novou, nebo se pokusíme o obě? Singles 2 se přiblíží The Sims také interakcí s ostatními, neherními postavami. Budeme moci pořádat žhavé párty i poklidné sešlosti. Aby hra ani tak nebyla stereotypní, přidávají tvůrci na patnáct specifických úkolů. Bude monopol The Sims narušen?

[+/-]

Vývojářský tým Bungie nabírá nové zaměstnance, což je podle herních analytiků jedině dobře. Studio, které se proslavilo zejména akčními střílečkami Halo 1 a 2, totiž dle těchto spekulací potřebuje bezmála šedesát vývojářů, aby posílilo stavy před vývojem dosud neoznámeného třetího dílu futuristické akce.

Tvůrci loni zrušené a hráči hojně oplakávané adventury Sam and Max 2 se rozhodli ve svém novém týmu Telltale Games vyvinout žánrově velice podobnou hru. Bone bude klasickou point and click adventurou, která nezapomene ani na humor, což byla jedna z domén příhod Sama a Maxe.

Ještě letos se dočkáme další hry od české vývojářská jedničky Illusion Softworks. Bude se jmenovat Enemy In Sight a půjde o akční hru odehrávající se v blízké budoucnosti, v níž spolu válčí Rusko a USA.

Majitelé her z nové eXtra klasiky od společnosti CD Projekt (více v březnovém Doupěti a rubrice Za pakatel) získají kromě hry za 199 Kč také slevový kupon na případný další nákup v hodnotě 300 Kč. Tomu se říká nákup zadarmo.

V souvislosti s aktuálním rozhovorem Čtenáři NAOSTRO nelze než jako minus označit prostor v televizi věnovaný počítačovým hrám. Jednou týdně dvacet minut je opravdu málo. A to radši nehovoříme o Událostech a komentářích, kde se „zasvěceně" probírají násilné hry.

Jednu z nejpopulárnějších online akčních her America´s Army pravděpodobně čeká neslavný konec. Kvůli třenicím mezi americkými armádními složkami, které se na vývoji hry podílely, odešla z týmu většina vývojářů.

Mánii okolo World of Warcraftu bohužel nebrzdí jen nedostatek her na skladech obchodů v ČR, ale také slíbené time kupóny. Ty totiž dlouho nebyly k dostání, navíc jich do České republiky dorazilo jen omezené množství.

Společnost Eidos se propadá stále hlouběji na herní dno. Čerstvě zveřejněné výsledky hospodaření za poslední půlrok přiznaly firmě ztrátu okolo 30 miliónů liber, akcie stále klesají a hovoří se o možném převzetí dosud nepředstaveným investorem. Situace se dotýká i přímo chystaných her (Hitman: Contracts, Tomb Raider), které se určitě zpozdí.

TOP 10 ČESKO-SLOVENSKÝCH HER

Česká republika a její východní soused už dávno nejsou zeměmi béčkových adventur a obecně spíše podprůměrných herních výtvorů. Mnohé z her nedávné minulosti zabodovaly také za hranicemi bývalé federace. Které nejvíc proslavily česko-slovenskou tvorbu?

1 Mafia

České mafiánské blues zazářilo nejen v rodném kraji, ale především v sousedním Německu nebo dalších státech Evropy. Špičková výprava příběhu, který s ladností reflektoval svět mafie, kvalitní grafika, úžasný soundtrack Vladimíra Šimůnka, to vše zajistilo Mafii nesmrtelnost.

2 Operace Flashpoint

Válka, boj, umírání. Operace Flashpoint zabodovala realistickým pojetím válečného světa, ve kterém do dnešního dne nemá konkurenci. Navíc se jí dařilo zaujmout nejen v tuzemsku, ale také za hranicemi, například u americké armády.

3 Hidden & Dangerous

Druhá světová válka a realistický pohled na její momenty? Přesně o to se ve své době pokusil první díl takticko-strategické akční hry Hidden & Dangerous, na nějž navázalo neméně úspěšné pokračování.

4 Vietcong

Vietnamské džungle jsou plné otravného hmyzu, neprostupné zeleně a pečlivě ukrytých nepřátel. Domácí Vietcong odstartoval novou éru válečných her, které se nechávají inspirovat vietnamským konfliktem. Jeho kvalit však žádný z konkurenčních titulů doposud nedosáhl.

5 UFO: Aftermath

UFO je herní legenda. Proto fanoušci toužící po pokračování legendární série slibovali od hry hodně. Směr, kterým se vydali tuzemští vývojáři, byl ve světě přijímán s rozličnými reakcemi. Své příznivce si však určitě našel.

6 Chaser

Chaser byl hrou, které scházel jen krůček ke vstupu mezi světovou špičku – ve své době se však stal jednou z nejhranějších FPS, za což vděčila především rozmanitému prostředí a povedenému arzenálu zbraní.

7 Posel smrti

Přestože k české tvorbě neodmyslitelně patří adventury, za hranice se jich dostalo pouze naprosté minimum. To však neplatí o Poslu smrti, který si vydláždil cestičku i na další zajímavé světové trhy. Není konec konců divu. Vždyť i zde sbíral víc než příznivá hodnocení.

8 Korea: Forgotten Conflict

Ve Vietcongu jste mohli prozkoumat do té doby herně „neznámý" Vietnam, ve výtvoru studia PRT Koreu. Válečná strategie, která nabídla po grafické stránce nebývalé orgie, trochu zklamala v základních aspektech – ovládání a chování jednotek.

9 Original War

Čeští tvůrci umí nejen adventury nebo akční hry, ale také výtvory ze škatulky strategií. Altar Interactive vydali v roce 2001 hru Original War, která si pro svou návykovou hratelnost udržuje i po čtyřech letech velkou skupinu věrných fanoušků. Originalita se zkrátka cení.

10 Conan

Naši východní sousedé mají v nejlepší desítce také dalšího, čerstvého a poměrně nedávno vydaného zástupce. Je jím Conan, akční adventura z pohledu třetí osoby, které se ve světě dostalo poměrně dobrého přijetí. Žánrově je navíc Conan výjimečným jevem na česko-slovenské tvůrčí scéně.

Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault

Žánr Strategie **Výrobce** Relic **Vydavatel** THQ **Homepage** www.dawnofwargame.com **Datum vydání** Podzim 2005

Homeworld vývojářské studio Relic proslavil, Impossible Creatures jej pošpinily a loňský Dawn of War navrátil na výsluní. Přestože byla real-time strategie z nevyčerpatelného světa Warhammer 40.000 ve velké míře akční, sklízí po celém světě nečekaný úspěch zejména prostřednictvím hry více hráčů. Proto autoři na podzim přiloží pod kotel pár orků v ohlášeném rozšíření Winter Assault.

A nejen orků. Expanze přinese jednu celou novou rasu i s kampaní pro jednoho hráče. Hlavní důraz však bude opět kladen na multiplayer. Nová strana se rekrutuje z jednotek Imperial Guard, lidské rasy ne nepodobné vesmírným mariňákům, ovšem svou technikou připomínají spíše reálný arzenál – těžké tanky a raketové zbraně. Opět se setkáme se stroji převzatými ze stolní hry, hráče tak čekají například obrněnci pásovci Baneblade a řada dalších.

SPAMMER ZA MŘÍŽE

Nemáte rádi spam? Za oceánem také ne. V USA již platí speciální federální zákon, který výslovně zasílání nevyžádaných zpráv zakazuje. Nyní přináší první ovoce – policie na jeho základě zadržela osmnáctiletého Anthony Greca, kterému nyní hrozí až 18 let vězení, pokud bude uznán vinným za poslání okolo 1,5 miliónu nevyžádaných zpráv uživatelům diskusního serveru MySpace.com.

Zdroj: LA Times

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES

Možná existují ještě hráči a příznivci her, kteří netuší co WCG je. World Cyber Games (WCG) jsou v světě elektronických sportů totéž, jako olympiáda pro klasické sporty. V jednotlivých zemích probíhají národní kvalifikace a vítězové těchto kvalifikací pak odjíždějí na velké finále do jedné ze světových metropolí.

České Národní Finále WCG2005: 26.-28. května 2005
Hry: Counter-Strike, Starcraft Broodwar, Warhammer 40.000: Dwan of War a Warcraft 3 The Frozen Throne
Světové Grand Finále: Singapůr, 16.-20. listopadu

České Národní Finále je součástí 1. ročníku veletrhu dětí a mládeže FOR KIDS 2005 a 12. ročníku veletrhu bydlení FOR HABITAT 2005.

VÍCE INFORMACÍ A REGISTRACE NA:

WWW.WORLDCYBERGAMES.CZ

SPECIÁLNÍ HERNÍ NABÍDKA WCG2005:

Hlavní partneři

Partneři

Mediální partneři

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Žánr Strategie **Výrobce** Frontier Development **Vydavatel** Atari **Homepage** www.rollercoastertycoon.com **Datum vydání** Červen 2005

Přihodit ještě pár sáčků Vitacitu do bublající limonády úspěchu série Rollercoster Tycoon – taková je filozofie vývojářů z Frontier Development. Rozšíření Soaked! jistě nebude limonádou nijak vyčpělou. Do budování zábavních parků totiž přináší možnost stavět vodní atrakce se vším, co k tomu patří. Hráč tak bude moci navrhnout nejrozmanitější horské dráhy, jimiž se budou proplétat proudy vody, několikapatrové bazény, fontány, podvodní galerie nebo také nádrže s exotickými zvířaty. Specialitou pak bude proměna hráče v režijního mistra při secvičování choreografie vystoupení delfínů nebo kosatek.

Celkově se setkáme s padesáti novými atrakcemi, které budou úzce provázány s návštěvníky vodního parku. Příběhovému módu dodají na soudržnosti nejrůznější výzvy a nabídky vlivných osobností. Nového make-upu se dočká i grafika. Již tak zajímavé zpracování třetího dílu bude doplněno lámáním světla o vodní hladinu při refrakcích, většího uplatnění se rovněž dočkají nejrůznější další světelné efekty včetně laserů a dalších.

Heart-breaker

Unreal engine 3.0

Zapomeňte na krásu Half-Life 2 a jeho Source enginu! Takové je poselství velkého setkání herních vývojářů z celého světa (Game Developers Conference), konaného v půli března v kalifornském San Franciscu. Právě zde byly poprvé veřejně prezentovány přednosti nového Unreal enginu 3.0, který nadchl přítomné vývojáře i žurnalisty (ukázky naleznete i na našem DVD).

I když vývoj enginu ještě zdaleka není dokončen, prezentovaný fyzikální model spolu s ukázkou průjezdu centrem jednoho města s přehledem strčil do kapsy nedávno oslavované přednosti City 17 v Half-Life 2. Ostatně není divu, když se s ním počítá až do nové generací konzolí a PC sestav s dvouprocesorovým jádrem. Unreal engine 3.0 si již licencovalo také několik herních firem jako Microsoft, Bioware či Midway. První oficiálně oznámenou hrou je futuristická střílečka RoboHordes, kterou využívá Intel k propagaci svých nových procesorů Smithfield.

SWAT 4

Žánr Týmová akce **Výrobce** Irrational Games **Vydavatel** CD Projekt **Homepage** www.swat4.com **Datum vydání** Duben 2005

Pětičlenný tým jednotek SWAT obsadil váš domov už v minulém čísle Doupěte, kde jsme mu věnovali dvoustránkové preview, zaměřené na každý aspekt zřejmě nejočekávanější týmově-taktické akce současnosti. Ani v dubnovém čísle vás ale neošidíme o nadílku tvrdých policajtů, kteří potírají terorismus se stejnou vervou, s jakou jim každé ráno manželky připravují chutnou svačinku.

Dnes vám tak přinášíme čerstvou nadílku screenshotů z české verze hry. Nástupce jedné z nejpopulárnějších týmových akcí se do českých obchodů chystá v dubnu letošního roku a soudě dle nedávno zveřejněné hratelné demoverze tentokrát sliby přerostou ve skutečnost – víc než na zabíjení se hraje na moment překvapení, kdy dokážete ozbrojené teroristy zaskočit a bez jediného výstřelu osvobodit rukojmí. Nápomocna vám v tom samozřejmě bude nejmodernější policejní technika, stejně jako zkušení a trénovaní kolegové. Recenzi nového SWAT přineseme zřejmě již v příštím čísle Doupěte.

Republic Dawn:
The Chronicles of The Seven

Žánr Online strategie **Výrobce** Elixir Studios **Vydavatel** Zatím není **Homepage** www.republicdawn.com **Datum vydání** 2007

Zatímco většina her se pokouší navázat na úspěch svých předchůdců, Republic Dawn se bude naopak snažit dát zapomenout na Republic: The Revolution, notně přeceňovanou a odkládanou hybridní strategii, která nakonec propadla na všech frontách. Tentokrát se však Elixir Studios pouští na pole onlinovek a případný úspěch pojišťuje spoluprací se společností Nicely Crafted Entertainment, která slavila úspěch se svou vlastní online strategií Time of Defiance.

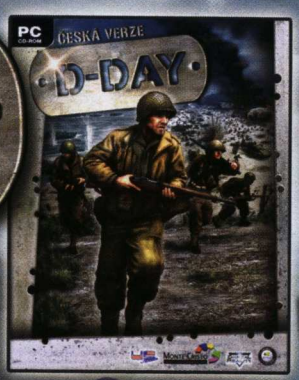
Republic Dawn nás zavede doprostřed blíže nespecifikované rozvrácené společnosti, jejíž sociální vazby a správní zřízení byly zničeny nenadálým útokem. Hráč bude postupovat stejně jako v Republic Revolution a budovat tak krůček po krůčku fungující stát s množstvím spokojených občanů. V roli občanů ovšem nyní budou jeho spoluhráči.

Simulátor politiky nemá nutně implikovat nudu. Budeme hlásat rovnoprávnost a vysoké daně, nebo pozvedneme rudý prapor kolektivního vlastnictví? Stabilitu síťové hry zajistí prověřená technologie AliceServer, vizualizaci pak nový engine Artificial Life. Virtuálními státníky a plebejci se budeme moci stát nejdříve za dva roky, možná si pak ale budeme moci po vzoru tuzemské politické špičky pro sebe ulít i nějaký ten luxusní byt.

inzerce

PC CD-ROM 299,-
KVALITA ZA ROZUMNOU CENU

ČESKÁ VERZE
D-DAY



Autoři hry se soustředili hlavně na historický realismus, zábavnost a vysokou hratelnost single-playeru. Stejně strhující je také propracovaný multiplayer. Bonusové rozhovory s veterány z těchto bitev více přiblíží historickou situaci a úvodní video ke každé z 12-ti misí vás ještě lépe uvede do hry. Díky editoru si můžete všechny mise zahrát i s jednotkami, které si sami vyberete.

Destrukce mostů, kobercové bombardování nepřátelské linie, dobývání budov, rozdílné chování a výbava vojáků, používání civilních dopravních prostředků, různý dostřel a účinnost jednotlivých zbraní, možnost zajmout nepřátelskou zbraň a použít ji ve svůj prospěch. Grafika hry je v 3D, vysoké detaily zbraní a samohybných zbraní, odlesky vody a interaktivní prostředí přidávají na vizuálním dojmu z celé hry.

To a mnoho dalšího vás čeká v české verzi výborné realtimové strategie D-Day.

OBJEDNÁVKA přes SMS! DOPORUČUJEME!

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "c3767\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilního telefonu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu příjde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Zboží bude expedováno následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613.

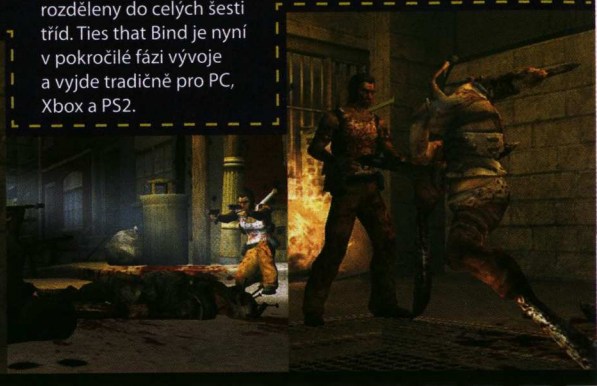
Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, help@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

The Suffering: Ties that Bind

Žánr Akce **Výrobce** Surreal **Vydavatel** Midway **Homepage** Zatím není **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

První díl The Suffering se stal příjemným osvěžením hororového žánru. Mrazivé dobrodružství zločince Torqua překvapilo atmosférou, zpracováním i několika odlišnými konci. Letos pro nás autoři připravují další porci strachu, který tentokrát pohltí dezolátní ulice Baltimoru. Ties that Bind se velmi podobá svému předchůdci a nás tak čeká čirá akce v kombinaci pohledu třetí nebo první osoby. Právě FPS část by měla z důvodu zefektivnění projít důkladnou revizí.

Hráč bude stejně jako v prvním dílu na ulicích často potkávat NPC nebo nebožáky v nouzi a jen na něm bude záviset, ke kterému konci (v závislosti na svých rozhodnutích) dospěje. Zajímavé je, že autoři do hry kromě starých pekelných stvůr převlečených do nového kabátku uvádějí i lidské protivníky, organizaci The Foundation. V rámci umocnění reality u sebe bude Torque nyní nosit pouze dvě zbraně najednou, ovšem jejich počet se mohutně rozroste – budou rozděleny do celých šesti tříd. Ties that Bind je nyní v pokročilé fázi vývoje a vyjde tradičně pro PC, Xbox a PS2.



NARC

Žánr Akce **Výrobce** Point of View **Vydavatel** Midway **Homepage** Zatím není **Datum vydání** Červen 2005

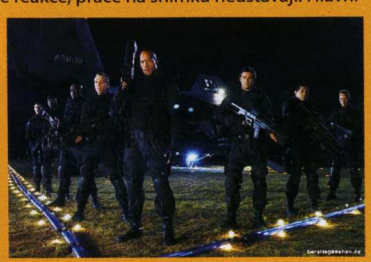
Označení NARC není jen názvem dvourozměrné klasiky, v níž hráč coby ruka zákona potíral drogové živly velkoměsta. NARC je také jméno nového remaku, který je již nějakou dobu ve vývoji pro konzole, ovšem až nyní autoři oznámili chystanou PC verzi.

Designéři hodlají do hry injektovat poměrně velkou volnost. Jen na nás bude záležet, zdali zkonfiskované drogy poctivě odevzdáme, prodáme, nebo je využijeme k vlastnímu prospěchu. Diferenciace na dobrého / špatného poldu se uplatní například při profesním růstu nebo interakci s NPC. Zajímavým zpestřením budou samotné drogy a jejich účinky. Mohou například zpomalit čas, ale jsou návykové, a jakmile se ukazatel návykovosti naplní, bude hráč čelit absťáku speciální minihrou. NARC svou kontroverzností připomíná Grand Theft Auto, navíc vychází v přibližně stejnou dobu jako očekávané San Andreas.

PRVNÍ OBRÁZEK Z FILMU DOOMU

I když zprávy o připravovaném filmu Doom budí u fanoušků původní hry rozporuplné reakce, práce na snímku neustávají. Hlavní natáčení již skončilo a na světlo světa se také dostal první obrázek. Film samotný by se měl na plátnech kin objevit 5. srpna. Více informací o něm se dozvíte v únorovém čísle Doupěte.

Zdroj: Bereitsgesehen.de

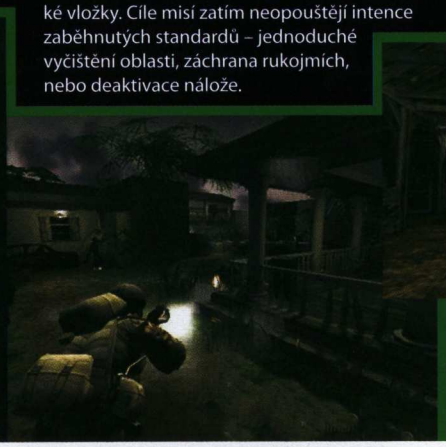


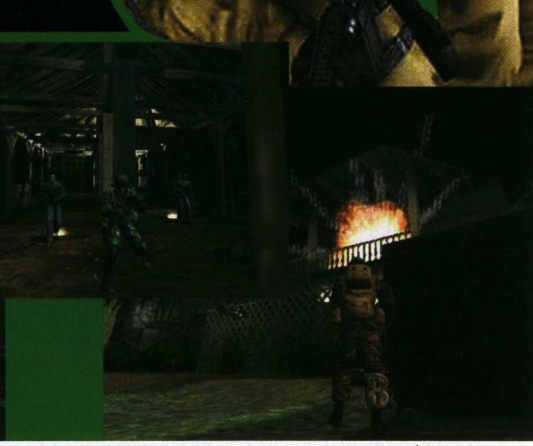
6GUN

Žánr Akce **Výrobce** BattleBorne Entertainment **Vydavatel** Zatím není **Homepage** Zatím není **Datum vydání** 2006

Již druhá hra z produkce týmu BattleBorne (první byla lehce nadprůměrná akce Combat Elite: WWII Paratroopers) bude konkurovat především taktickým akcím ze světa moderních speciálních jednotek. V pohledu třetí osoby bude hráči svěřeno po zuby vyzbrojené komando GUNSLINGER spadající pod organizaci SOCOM (Special Operations Command). Právě ta se ocitá v potížích, když během odzbrojování zabavené jaderné ponorky někdo zaútočí na celé zařízení doků v Primorsku, což mj. stojí život jednoho ze členů speciální jednotky.

Hráč se s nasazením loveckého ohaře pustí po stopě útoku ve čtyřech kampaních a celkem dvanácti misích. Se svými zakuklenci se zúčastníme klasického taktického plánování uvnitř stísněných budov, ovšem v nejedné misi se podíváme i do exteriérů, přičemž slibovány jsou i parašutistické vložky. Cíle misí zatím neopouštějí intence zaběhnutých standardů – jednoduché vyčištění oblasti, záchrana rukojmích, nebo deaktivace nálože.





inzerce

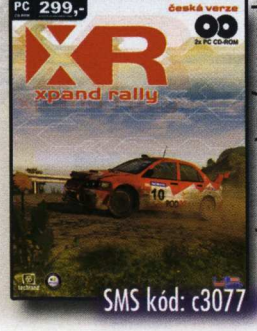
GAME SHOP
interaktivní zábava na každý den

GAME SHOP je síť počítačových prodejen, které již v 9-ti českých městech nabízejí široký sortiment her a příslušenství k PC a PlayStation.
OTEVŘENO KAŽDÝ DEN.

FlatOut CZ (simulátor)
SMS kód: c3151

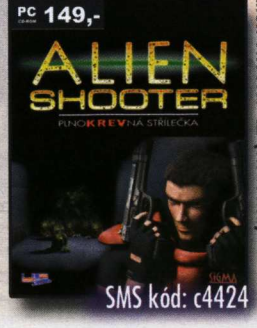
Fire Captain CZ (hasičská RTS)
SMS kód: c3769

D-Day CZ (strategie)
SMS kód: c3767



Xpand Rally CZ (simulátor)
SMS kód: c3077

Ford Racing 3 CZ (arkád. závody)
SMS kód: c3848



Alien Shooter CZ (střílečka)
SMS kód: c4424

SEZNAM PRODEJEN GAME SHOP

BRNO - FUTURUM
Vídeňská 100
Tel: +420 547 213 155
e-mail: brno@topcd.cz

HAVÍŘOV - TESCO
Železničářů 8/1303
Tel: +420 596 802 936
e-mail: havirov@topcd.cz

OSTRAVA - FUTURUM
Novinářská 6a
Tel: +420 596 611 947
e-mail: ostrava@topcd.cz

ČESKÉ BUDĚJOVICE - GLOBUS
České Vrbné 2327
Tel: +420 385 520 640
e-mail: c.budejovice@topcd.cz

KARVINÁ - TESCO
17. listopadu 883/2a
Tel: +420 595 393 558
e-mail: karvina@topcd.cz

KLADNO - Kročehlavy - TESCO
Americká 2777
Tel: +420 312 833 558
e-mail: kladno@topcd.cz

KARLOVY VARY - OC Fontána
Chebská p493/2 (TESCO)
Tel: +420 353 590 690
e-mail: k.vary@topcd.cz

OPAVA - OC Silesia
Těšínská 44 (TESCO)
Tel: +420 553 633 573
e-mail: opava@topcd.cz

HRADEC KRÁLOVÉ - Kaufland
Pilnáčkova 25
Tel: +420 495 217 152
e-mail: h.kralove@topcd.cz

www.topcd.cz

OBJEDNÁVKA přes SMS! SKVĚLÁ NABÍDKA PC HER!

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "SMS kód\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". V případě objednávky více položek oddělte SMS kód lomítkem. 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 z vašeho mobilního telefonu (ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Zboží expedujeme následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613. Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, help@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

Reálný život versus The Sims 2

Žít je krásné. Zapomeňme na každodenní strasti, které nám život komplikují, a zůstane množství neopakovatelných zážitků. Herní série The Sims a její množící se klony rozpoutaly v počítačovém světě mánii virtuálního života, kdy si tvoříme svůj herní obraz a s ním prožíváme nejdůležitější okamžiky. Položili jsme si jednoduchou otázku. Je lepší žít jako virtuální postava, nebo jeko skutečný člověk?

Životní potřeby (0,5 bodu & 0,5 bodu)

Jako malí pláčem voláme mámino prso, v předškolním věku se urážíme a toužíme po hračkách, v dospělosti pokukujeme po druhém pohlaví a hlava nehlava se snažíme získat dokonalou práci. Nuda? Na tu můžete zapomenout – lidský život je o plnění potřeb a tužeb.

Simáci možná nejsou dokonalou lidskou kopií, náročností svých přání se nám však v mnohém rovnají. Ještě štěstí, že nás nové obří letiště nebo placený erotický kanál nestojí ve virtuálním světě ani floka.

Práce (1 bod & 1 bod)

O práci už řeč byla. Lidský život je závislý na finančních prostředcích, které se jen těžko získávají jinak než poctivou a tvrdou prací.

Pokud si myslíte, že se ve virtuálním světě budete moci poflakovat stejně jak Viktor Kožený na Bahamách, jste na omylu. Bez práce nejsou koláče.

Hygiena (0 bodů & 1 bod)

Hygiena je choulostivé téma. Často o ní mluvíme, někteří z nás ji i dodržují. Umývání a chození na záchod nás stojí cenný čas, a mnohdy se svou příjemností ani zdaleka nevyrovná opalování na havajské pláži.

Simáci potřebuji prakticky totéž co lidé. Nejen jíst a spát, ale také se opláchnout vodou, navštívit onu místnost. Pro ně je ale vše jen nějaký hloupý kód, který řídí pravidelnost jejich vyměšování. Šťastlivci.

Výdrž (1 bod & 0 bodů)

Co člověk, to osobnost, odlišné schopnosti i výdrž. Potřebujeme jíst a spát, to je způsob, jakým získáváme energii.

Simáci vydrží několik dní bez spánku, bez spuštěného počítače a přísunu šťavnaté elektrické energie však umírají. Jak je to s jejich sexuální výkonností, se nám doposud nepodařilo zjistit.

Láska a radovánky (1 bod & 0 bodů)

Pro někoho je láska smyslem života, pro někoho je to sex, co hraje hlavní roli. Ať tak či onak, prožitky podobného rázu počítačové hry nenabízí a nabízet nebudou.

Láska je pojem, který se do her snaží tvůrci vnést po dlouhá léta. Věrohodností vztahů i prožitků se však hry (ani The Sims 2) zkrátka plnohodnotnému životu nerovnají. A to nemluvíme o sexuální stránce věci.

Oblékání (0,5 bodu & 1 bod)

Moderní trendy se mění rychleji než nálada v českém parlamentu a jen málokdo na ně dokáže „pružně" reagovat. Oblékání navíc stojí peníze (a kdo se má s tím vším prát a žehlit?). Na druhou stranu, radost ze skutečného a virtuálního oblečení se srovnávat nedá.

Mít nekonečný šatník, neobtěžovat se s praním, to je jistě lákavá představa pro každou dívku, ženu, matku. Musíte sice do hry investovat, v porovnání s pravidelným půlročním obnovováním šatníků je ale The Sims 2 levné.

SKÓRE 4:3,5

PŘÍŠTÍ DUEL: SPORTOVÁNÍ VS. SPORTOVNÍ HRY

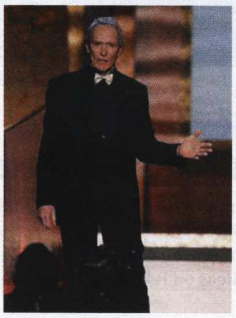
Jak hodnotí jinde?	GameSpot	IGN	GameSpy	GameRankings	Doupě	Minimum	Maximum	Kontroverznost
Brothers in Arms	nic	91 %	93,7 %	100,0 %	9,4	90 %	100 %	nízká
SW: Republic Commando	87 %	82 %	80 %	78,2 %	8,1	60 %	90 %	vysoká
Freedom Force 2	87 %	90 %	nic	87,3 %	7,4	74 %	92 %	průměrná
The Sims 2: Univerzita	79 %	85 %	90 %	84,7 %	8,3	79 %	94 %	průměrná
House of the Dead 3	nic	nic	nic	54,0 %	3,9	39 %	65 %	vysoká
Nascar SimRacing	85 %	92 %	80 %	86,8 %	8,9	75 %	95 %	průměrná
Will of Steel	nic	60 %	nic	42,5 %	5,2	25 %	60 %	vysoká

PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně

Client Eastwood jde do her

LOS ANGELES (od našeho hollywoodského zpravodaje) – Drsňáckého detektiva Harryho Callahana si Clint Eastwood zahrál v několika filmech série Dirty Harry. Doposud šlo o jednu z mála filmových licencí, která nebyla v herní branži využita. To se má však brzy změnit – legendární hollywoodská hvězda propůjčí svou podobu i hlas počítačové postavičce série, která je připravována pro příští generaci konzolí. Jestli bude



hlavní hrdina hry stejně „výmluvný" jako Harry Callahan ve filmech, bude mít Eastwood docela snadnou práci. Špinavý Harry se představí jak zcela novým generacím diváků (doufejme, že ho pochopí), tak zároveň i uspokojí touhu těch, kteří jej znají a baží po nových pokračováních. Na hře spolupracuje Eastwoodova velmi úspěšná produkční společnost Malpaso Productions a Warner Bros. Interactive Entertainment. Snad se tedy dočkáme něčeho skutečně „kloudného".

EA i Ubisoft obsazují univerzity

TORONTO (fer) – Hlad po nových talentech je u velkých herních firem neukojitelný. Proto se Electronic Arts i Ubisoft rozhodli, že si vyrobí talenty vlastní. EA otevřeli na jihokalifornské univerzitě fakultu interaktivní zábavy a elektronických her. V jejím čele stojí Bing Gordon, hlavní kreativní ředitel EA a zároveň jeden ze spoluzakladatelů společnosti. Každý rok se osoba sedící v tomto křesle bude měnit, vždy však do něj usedne zasloužilý veterán herního průmyslu. Nový program na jihokalifornské univerzitě je prvním oficiálním herním vzdělávacím programem v USA. Ubisoft to vzal z gruntu, a tak se rozhodl rovnou založit vlastní univerzitu. Bude se jmenovat „Ubisoft campus" a má vyrůst v kanadském Montrealu. První studenti se tam dostanou už letos na jaře, budou moci studovat cokoliv, počínaje 3D modelováním přes programování až po level design. A získají tituly oficiálně uznané kanadským ministerstvem školství. Asi něco jako „doktor level designu" nebo „magistr 3D animace".

Koupí Microsoft Nintendo?

TOKIO (pras) – S Nintendem to už nějakou dobu nevypadá na herním trhu právě růžově. Trip Hawkins, jeden ze spoluzakladatelů giganta Electronic Arts a známá osobnosť herního průmyslu, v nedávném rozhovoru internetového magazínu Xbox News načrtnul představu, že do pěti let by Nintendo mohlo být schramstnuto Microsoftem jako malina. Dal tak docela jasnou odpověď na otázku „co si myslíte o budoucnosti Nintenda?" nejen samotným redaktorům magazínu, ale i celému hernímu světu. Na druhou stranu je Trip Hawkinszároveň kontroverzní postavou, jejíž předpovědi nebyly vždy dvakrát úspěšné, ba naopak. O podobné možnosti se přesto v kuloárech diskutuje už dlouho. Nintendo je ale japonská společnost a Japonci jsou, jak známo, velmi hrdý národ. Přece by jen tak neprodali svůj národní klenot nějaké prašivé americké společnosti?!

Internet kazí mládež

PEKING (pur) – Během října až prosince 2004 bylo v Číně uzavřeno na 12 500 internetových kaváren. Většina z nich byla ilegálních. Proč? Z jednoduchého důvodu – byly příliš blízko škole. Čína v roce 2002 zavedla přísná pravidla pro provoz internetových kaváren, která mimo jiné určovala, jak daleko musí být internetová kavárna vzdálena od nejbližší školy. Hranice byla stanovena na 200 metrů. Čína se totiž obává, že internet může mít neblahý dopad na její nevinnou mládež. Snaží se omezit „špatný vliv" internetových kaváren svými „pokrokovými" zásahy. Kromě výše zmíněného omezení musí každá z celkového počtu 100 000 internetových kaváren v zemi mít nainstalovaný software, který kontroluje, na kterých stránkách její zákazníci browsí. Tyto záznamy jsou navíc dlouhodobě skladovány. Aneb Velký bratr hadr!

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

BYZNYS

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Odkoupí EA francouzský Ubisoft?

Spekulace ohledně budoucnosti původem francouzské společnosti Ubisoft neberou konce. Poté, co Electronic Arts ohlásili v prosinci loňského roku nákup 20 % akcí firmy, se stále častěji hovoří o brzkém převzetí celé společnosti. Zdroje blízké Ubisoftu hovoří o napětí ve firmě, prestižní americké noviny Wall Street Journal zveřejnily informace o tajné schůzce představitelů obou společností, kterou se EA i Ubisoft rozhodli blíže nekomentovat. Pokud by se Electronic Arts skutečně rozhodli skoupit Ubisoft, dá se očekávat růst ceny akcií až na 40 dolarů a celá investice by tak dosáhla hranice 1,3 miliary dolarů. I to však je v možnostech gigantického vydavatele. Jiné zdroje hovoří o tom, že vstup EA do Ubisoftu nebyl investicí, ale spíše snahou zabránit v nákupu akcií některým z dalších subjektů – jmenovitě Disney a News Corporation, impériu známého magnáta Ruperta Murdocha.

Kdy se objeví Sony PSP v Evropě?

Zatímco konzolová část redakce žila možností na vlastní kůži osahat a vyzkoušet PlayStation Portable, ohledně vydání nového handheldu panuje celá řada nejasností. Sony byla v minulých týdnech nucena posunout zahájení prodeje v Koreji, kde se měla nadějná konzole objevit (shodně se Severní Amerikou) již na konci března. Důvodem odkladu je nedostatek hardware – Sony by podle vlastních slov nebyla schopna zásobovat oba trhy současně. Zatímco v Koreji se PSP dočkají až v květnu, napětí je cítit v Evropě, kde je datum premiéry velkou neznámou. Zatímco doposud se hovořilo o dubnu nebo květnu letošního roku, v kuloárech se nyní spekuluje o uvedení konzole v pozdějších termínech, nejčastěji v červnu 2005.

Slovenská studia IS končí

Začátek roku 2005 je poznamenán smutným koncem několika studií – po Ion Storm ohlásilo ukončení činnosti také Troika Games (tvůrci kvalitního titulu Vampire: The Masquerade: Bloodlines) a ani střední Evropě se tento jev nevyhýbá. Tuzemská vývojářská společnost Illusion Softworks ohlásila uzavření svých studií v Bratislavě a také Košicích. Nadále se hodlá soustředit na vedení svých týmů v Brně, Praze a Zlíně. Illusion Softworks mimo to ohlásili velké rozšíření tvůrčích týmů a také nábor několika producentů z Anglie a dalších zemí.

Okénko do budoucnosti: Warren Spector a jeho nové hry

O konci studia Ion Storm jsme již psali výše, o osudu legendárního Warrena Spectora jsme se však dozvěděli teprve několik dní před uzávěrkou. Lídr bývalého veleúspěšného vývojářského týmu našel nové působiště ve firmě Junction Point Studios, kterou založil spolu s několika bývalými zaměstnanci ION Storm. Podle zákulisních informací nově připravuje remake fantasy z roku 1997, která se jmenovala právě Junction Point.

Úspěch měsíce: Prodej videoher v USA roste

Prestižní agentura NPD Group v minulých dnech oznámila další růst prodeje videoher v USA, který v měsíci únoru letošního roku stoupl o 18 %. Nejaktivněji se na daném výsledku podílely tituly Gran Turismo 4 od Sony, NBA Street Vol. 3 od Electronic Arts a Grand Theft Auto: San Andreas od Take-Two Interactive.

Zaujalo nás: Xbox způsobuje popáleniny

O kuriozity není nikde nouze ani v hernm průmyslu není výjimkou. Microsoft byl nucen nabídnout všem svým zákazníkům a majitelům konzole Xbox výměnu zdrojového kabelu, který může být podle zjištění firmy nebezpečný. Doposud bylo zaznamenáno 30 případů, kdy problematický zdrojový kabel způsobil poškození majetku nebo dokonce popálení okolních osob.

Výsměch měsíce: USA a omezení prodeje her

USA opět bodují. V americkém státě Georgia jsou v přípravě dvě nové vyhlášky, které by měly omezit prodej násilných her. Zákaz je navíc zvláštně formulován – zakazuje hry, které jsou „výrazně ohavné, brutální nebo kruté", stejně jako hry, které „mají zvukové nebo jiné efekty pro vylepšení násilnosti". Sama americká veřejnost však preferuje volný výběr her dle vlastního uvážení.

Jaké hry jsou nejpopulárnější na konzolích?

	PlayStation 2	Xbox	GameCube
1	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Star Wars: Republic Commando	Mario Power Tennis 2
2	Mercenaries	Mercenaries	Donkey Kong: Jungle Beat
3	Grand Theft Auto: San Andreas	Oddworld: Stranger's Wrath	The Legend of Zelda: Four Swords
4	Sonic Mega Collection Plus	Star Wars: Knights of The Old Republic 2	The Incredibles
5	The Spongebob Squarepants Movie	Sonic Mega Collection Plus	Mario Kart: Double Dash!!

Řítí se na nás

Duben

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
25 to Life	akční	Eidos/Cenega	45 %
7 Sins	strategie	Monte Cristo	50 %
Act of War: Direct of Action	akce	Atari	50 %
Close Combat: First to Fight	akce	Cenega	70 %
Cossacks 2: Napoleonic Wars	strategie	Cenega	70 %
Doom 3: Resurrection of Evil	FPS	CD Projekt	75 %
Dungeon Lords	RPG	Dreamcatcher	80 %
Empire Earth 2	RTS	CD Projekt	70 %
ER	adventura	Cenega/Take 2	30 %
Guild Wars	MMORPG	NCSoft	70 %
Hell Forces	FPS	Buka	60 %
Hitman: Blood Money	akce	Cenega	40 %
Championship Manager 5	sportovní	Cenega	60 %
Icehockey Club Manager 2005	sportovní	SeVeN M	60 %
LEGO Star Wars: The Game	akce	Cenega	55 %
Nibiru: Messenger of The Gods	adventura	Future Games	80 %
Pariah	FPS	Groove Games	70 %
Parkan 2	simulace	1C	60 %
Private Wars	strategie	Cenega	40 %
Still Life	adventura	Microids	60 %
Supreme Ruler 2010	strategie	Strategy First	50 %
SWAT 4	týmová akce	CD Projekt	75 %
The Punisher	akce	CD Projekt	80 %
The Roots	RPG	Cenega	80 %
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	taktická akce	Playman	65 %
Tony Tough 2	adventura	DTP	59 %
X2: The Return	simulace	Hypermax	80 %

Květen

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Advent Rising	akce	Majesco	70 %
Alfa Antiterror	akce	US Action	60 %
Asheron's Call 2: Legions	MMORPG	Turbine	50 %
Black & White 2	strategie	EA Czech	60 %
Dragonshard	strategie	SeVeN M	65 %
Imperial Glory	strategie	Cenega	80 %
Juiced	závodní	THQ	40 %
Madagascar	adventura	CD Projekt	50 %
Singles 2: Triple Trouble	strategie	Deep Silver	70 %
Universal Combat: A World Apart	akce	Dreamcatcher	60 %
Worms: Mayhem	akce	CD Projekt	70 %

Červen

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Blitzkrieg 2	strategie	Cenega	60 %
Call of Cthulhu	horor	Bethesda	70 %
Cold War: Behind the Iron Curtain	akce	Dreamcatcher	50 %
Day of Defeat: Source	FPS	Valve	60 %
Deep Sea Tycoon 2	strategie	GMX Media	30 %
Driv3r	akční	SeVeN M	70 %
Earth 2160	strategie	Zuxxez	65 %
Grand Theft Auto: San Andreas	akce	Cenega	90 %
Officers: Gott Mit Uns	strategie		40 %
Stronghold 2	strategie	Globalstar	55 %
The Movies	strategie	CD Projekt	50 %
Tom Clancy's Ghost Recon 2	akce	Playman	60 %

Opozdilci

Ani tento měsíc jsme se nevyhnuli posunům vydání, a to ani u nejočekávanějších titulů. Asi nejvíce budeme oplakávat **Dungeon Siege 2**, který už se nechystá mezi hráče v dubnu, ale až v srpnu/září. Do letních měsíců odlétla i akce **Commandos: Strike Force**, původně plánovaná na duben. Týmž směrem se vydal **Battlefield 2**, dočkáme se ho až o letních prázdninách. Zkrátka přijdou i milovníci filmu, v minulém čísle představené **The Movies** vyjde až v červnu, i když ani toto datum nevypadá příliš slibně.

TOP 3 příštího měsíce

[1] Empire Earth 2

Pokračování hry, která si kdysi vysloužila na online Doupěti absolutní hodnocení (10/10) nás rozhodně nenechává chladnými. „Civilizacím v reálném čase" momentálně vládne konkurenční Rise of Nations, jsme zvědavi, jestli se tvůrcům povede na úspěch strategie od Microsoftu odpovědět.

[2] SWAT 4

S represivními složkami se málokdo potkává rád. SWAT 4 naštěstí nebude hra o útěku před policejním komandem, ale právě naopak. V roli vedoucího týmu speciální policejní jednotky budete zasahovat všude tam, kde je ruka zákona potřeba.

[3] Doom 3: Resurrection of Evil

Málokoho nechal Doom 3 chladným. Hra, na kterou se dlouho čekalo a jež je pro jedny skvělým hororem, pro druhé „blbost ve tmě, kde se musí střílet". Ať už patříte ke kterékoli skupině, věřte, že peklo se vrátilo, takže je třeba opět nakopnout motorovou pilu a vyrazit do akce!

Ideální hra

Jak vypadá dokonalost v herním podání?

S ideální hrou je to jako s láskou. Na počátku všeho je nevinné seznámení, které postupem času přejde v letmé doteky a první hezká slůvka. S každým dalším okamžikem po jejím boku zjistíte, že pod atraktivní vizáží se nachází stejně tak krásná duše. A v ten okamžik jí bezmezně propadnete. Nejste schopni nic a nikoho jiného vnímat. Okamžiky bez ní jsou jako celá věčnost. Stačí se jen po očku podívat, a rozbuší se vám srdce. A jakmile zjistíte, že je kousek od vás a můžete se jí dotknout, začnou se vám potit ruce a v hlavě se vám zatemní. I takové příznaky může mít člověk, který potká tu pravou. Řeč je stále o ideální hře. A vůbec, co je taková ideální hra? Existuje vůbec, není to jen výplod tiskových zpráv a citového zmatku hráče?

Pokud bychom se rádi kýženému výsledku alespoň trošku přiblížili, nelze začít jinak než tím, že se na naši modlu zvanou ideální hra podíváme ze tří různých pohledů. Všechny dohromady v sobě zahrnují obrovskou mašinérii jménem herní průmysl.

Aspekt vývojářský

„Hru se snažíme udělat co možná nejlepší“

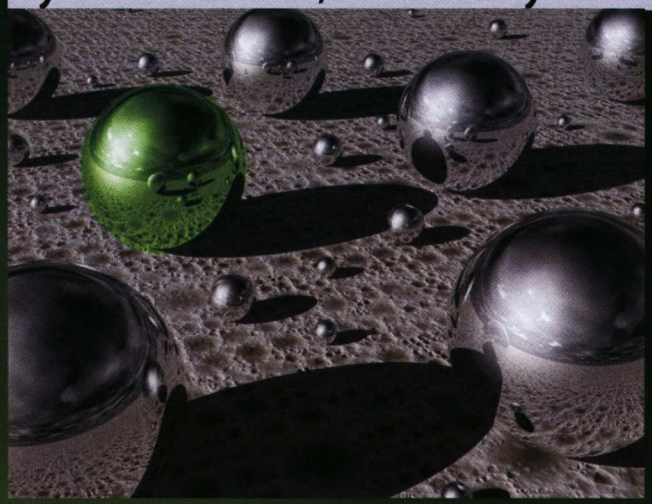
Pokud se jim zadaří, někteří je považují za bohy a bezmezně je uctivají. V opačném případě jim veřejnost nemůže přijít na jméno, nebo (častěji) je vlastně vůbec nikdo nezná. Vývojáři. Právě oni stojí na úplném počátku a do nic neříkajících jedniček a nul vdechují svými prsty na klávesnicích, myších a tabletech život. Chovají se k nim jako rodičové ke svým nezbedným dítkům a kladou na ně ty největší nároky. S průběhem vývoje svých prcků se rádi chlubí fanouškům na internetu či v časopisech, kde zveřejňují nejrůznější obrázky, poskytují rozhovory a v konečné fázi nám, hodným strýčkům a tetičkám, většinou dají možnost si jejich dítko pořádně osahat a prozkoumat.

Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Definice ideální hry podle této úzké skupiny je tedy celkem jasná – vytvořit co nejlepší hru, jež by si našla dostatek spokojených a oddaných fanoušků, kteří jí budou natolik nadšeni, že pro ně investice do případného pokračování bude takřkajíc samozřejmostí. Je logické, že ne všem vývojovým týmům se to daří.

Zatímco někteří vývojáři jdou cestou, kterou již před nimi vyšlapali jejich kolegové, další hledají nové a neotřelé nápady nebo alternativní způsoby, jak zaujmout. Právě takové má hráčská veřejnost ráda. Nemusí jít o buřiče nepsaných konvencí a designové revolucionáře, takovým osobám by ale neměl chybět nadhled, nepřeberné množství fantazie, zkušenosti a v neposlední řadě také empatie a schopnost odhadnout potřeby trhu. Pár základních vlastností stačí k tomu, aby je hráči začali považovat za geniální. Pro příklady netřeba chodit daleko – bohatě stačí zmínit jména jako Will Wright, Peter Molyneux, Sid Meier nebo třeba Hideo Kojima.

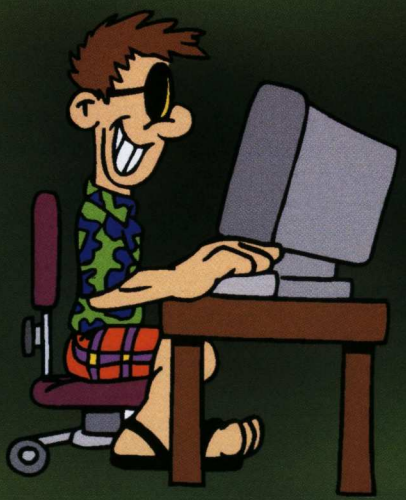
Vytváříme hru, kterou bychom si sami rádi zahráli



Častokrát však vývojář míní a vydavatel mění. V dnešních podmínkách si totiž jen skutečná hrstka lidí může dovolit dělat hry zcela dle svých představ, a jelikož je v první řadě potřeba zaplatit jednotlivé členy týmu, je nutné se podřizovat diktátu vydavatele. A ten má na hry značně specifické nároky. Doby, kdy na hrách dělaly po večerech a o víkendech party nadšenců, jsou již nenávratně pryč a dnes je do vývoje nejlepších titulů, tzv. trojáčkových (AAA) her, běžně zainteresováno několik desítek lidí a někdy dokonce jde jejich počet i vysoko přes stovku. Děje se tak především v případech, kdy jsou jednotliví členové týmu zaměstnanci vydavatele.

Samozřejmě, pro řadového vývojáře je tato situace asi vůbec nejlepší, protože odvádí svou práci, za niž dostane včas a dobře zaplaceno. Na druhou stranu ale většinou utrpí autorská svoboda. Je mnohem jistější vydat titul postavený na trhem osvědčených konceptech, než snažit se prosadit něco zcela nového, co jde tak trochu mimo všechny předchozí tituly. Pochopitelně tato doktrína neplatí ve všech případech, a máte-li kredit světově uznávaného inovátora na herním poli (Will Wright), nebo jste si udělali dobré jméno na své první práci (John Romero), vydavatelé rádi naslouchají vašim myšlenkám a přitom rozbíjejí porcelánové prasátko (i když jsou známy historky, jak málem nevznikli Sims).

Druhou – a bez zastírání – riskantnější cestou je tvorba hry na vlastní pěst bez podpory vydavatele. Za takové situace je třeba mít minimálně hodně finančních rezerv, bohatého strýčka z Ameriky nebo investory, kteří jsou ochotni do vaší firmičky napumpovat nějakou korunku. Oproti prvně jmenovanému modelu má jednu nespornou výhodu – nemusíte se (do jisté doby) nikým řídit a můžete si udělat hru takřka dle svých představ.



Někteří se pro povolání herního vývojáře již přímo narodí, jiní mají k této profesi poměrně dlouhou a strastiplnou cestu. Poměrně často také dochází k situaci, kdy se tvůrci her rekrutují přímo z řad hráčů nebo žurnalistů a jiných písálků. Tito lidé mají poměrně jasnou představu o tom, jak by měla jejich ideální hra vypadat a nebojí se svůj sen uvést ve skutečnost. Ovšem samotný fakt, že někdo hraje více jak 10 let, ještě nikoho nepředurčuje k hvězdné kariéře herního vývojáře. Na druhou stranu pro mnoho lidí je představa realizování svých snů velice lákavá.

Může však také být nebezpečná. Sem tam se vývojáři pro něco vehementně nadchnou, a jelikož se svým dítkem tráví téměř dny a noci, může jim chybět střízlivý pohled a odstup od jejich miláčka. Pokud některou lokaci pro účely vývoje musíte projít dvacetkrát, asi přesně budete vědět, jaká nástraha na vás kde čeká, a budete se jí snažit vyhnout. V takových případech pak může dojít k chybnému odhadnutí obtížnosti, zábavnosti herních prvků atp. Pro vývojáře, který se hrou přichází do kontaktu dennodenně, jsou všechny věci rutinou. Na hráče, který si ji po vydání koupí, může čekat překvapení v podobě hardcore titulu, jenž je bez studování manuálu téměř nehratelný. Cestou z pekla je samozřejmě včasné a pravidelné testování od lidí „zvenčí“.

VÝVOJÁŘSKÉ PODHOUBÍ: NEZÁVISLÉ HRY

Jedno z možných řešení rozporu vývojář versus vydavatel má název nezávislé hry. Pokud se některý z vývojářů rozhodne pro tuto cestu, nemusí se vystavovat tlaku vydavatele a může naplno otevřít kohoutky se štítky „invence“, „originalita“ a „kreativita“. Vzniklá dílka se pak logicky nemohou po stránce zpracování a zázemí rovnat těm komerčním, nicméně svou hratelností je mnohdy několikanásobně předčí. V poslední době má mnoho lidí tendenci nazývat nezávislými hrami především tituly, které jsou šířeny zadarmo, tj. jako freeware. Je to však tvrzení nepřesné. Do široké kategorie nezávislých spadají všechny hry, které si autoři vyvíjí na své náklady sami a nejsou při jejich vývoji tlačeni šibeničními termíny. Řeč je tedy nejenom o freeware, shareware, ale i hrách prodávaných za plnou cenu. U nás se problematice nezávislých her věnuje kupříkladu server České Hry (www.ceskehry.cz), v zahraničí potom existuje Game Dev Net (www.gamedev.net) nebo Garage Games (www.garagegames.com).

Aspekt vydavatelský

„Je jedno, jaký má hra obsah, hlavně že se dobře prodává!"

Z hlediska vydavatelů vypadá definice ideální hry o poznání jinak. Na začátku všeho jsou různé strategické plány, výzkumy o potřebách trhu a aktuálních trendech. Hry jsou pro tuto úzkou skupinku lidí v první řadě byznys, v němž přežije jen ten nejsilnější. Je to v podstatě podnikání jako cokoliv jiného, jen s tím rozdílem, že místo rohlíků a jiného pečiva prodáváte hry, tedy zboží se značně nejistým odbytem (na rozdíl od rohlíků, které se zkrátka kupují a kupovat budou). Zatímco vývojáři tvoří hry v prvé řadě pro potěchu sebe i svých fanoušků, pro lidi z vydavatelských společností je důležitý koncový zisk stejně jako u čehokoli jiného, na čem se dá vydělat. Mnohdy je proto zcela irelevantní, o čem vaše hra bude, hlavní je její úspěch na trzích celého světa. Hráli byste jinak nudnou hru, v níž bude vaším úkolem prodávat polárkové dorty na severním pólu Eskymákům? Za současného stavu asi těžko, ale pokud by daný titul byl na motivy posledního hollywoodského trháku (Úžasňákovi 2: Na severním pólu) a daná vydavatelská firma (v tomto asi nelze než říci: EA) mu zajistila dobrou marketingovou podporu, rázem se o něj začne zajímat spousta lidí, zvednou se prodeje a šéfové obchodních oddělení si budou jen mnout ruce a sledovat naskakující dolárky na bankovních kontech. Z pohledu vydavatele ideální hra, z pohledu hráče, který si ji koupil a třeba zjistil, že nestojí ani za zlámanou grešli, nikoliv.

Není žádným tajemstvím, že hru (ať už dobrou nebo špatnou) prodává v první řadě marketing. Doplácí na to mnozí vývojáři, kterým jejich vydavatel není schopen zajistit dostatečnou podporu. Jejich titulu se tak nedostane takové pozornosti nebo velmi rychle upadne v zapomnění. Podobný „syndrom" v poslední době postihuje velkou spoustu her a můžeme se jen dohadovat, zda je to způsobeno naší uspěchanou dobou, konzumní společností s konzervativním přístupem, aktuální politickou situací, nebo jen nevhodnou konstelací hvězd. Velké množství her, v jejichž souvislosti se před vydáním skloňovala slova jako revoluční, originální nebo průkopnická, téměř ihned po svém vydání upadlo v zapomnění a dnes po nich neštěkne ani pes. To je třeba případ výtečné inovativní ruské strategie Perimeter, která vyšla v polovině loňského roku a dnes si na ni vzpomene jen málokdo.

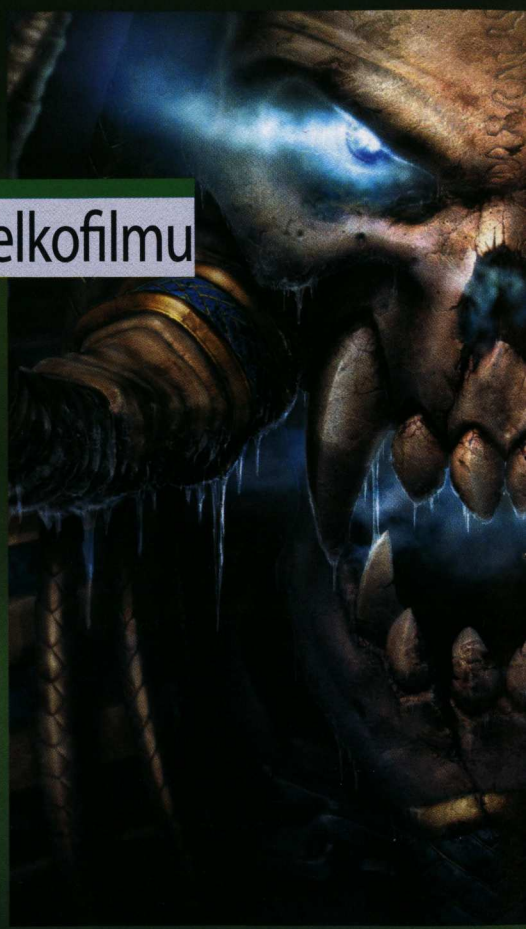
Pohled do vydavatelské bible však jasně naznačuje, že existuje spousta stále platných zaklínadel, na která hráči slyší. První by mohly být datadisky, potažmo druhé díly úspěšných her. Proč se snažit vytvářet něco nového, když máme v záloze rozjetou sérii? Jelikož takový titul sám o sobě získal za dobu, co je na trhu, mezi veřejností slušné jméno, není nic jednoduššího než trochu přihřát polívčičku, dodělat několik nových levelů, vymyslet pár stran scénáře a pokračování je na světě. A kravička se může dojit dál, hlavně když dává nějaké to mléko, že? V lepším případě se přídavek vydá jako datadisk, v horším jako právoplatné pokračování. Většinou to sice vyjde, vzpomeňme na výtečný Fallout a jeho pokračování, ale není to samozřejmě pravidlem. Pamětníci mi dají jistě za pravdu, že v minulosti se objevila pěkná řádka titulů, jejichž pokračování dokázalo hráčům znechutit celou jinak povedenou sérii (slyšíš, Laro?).

Další z magických sousloví na omámení laické veřejnosti je filmová licence. Už při jeho vyslovení začne spousta znalejších hráčů skřípat zuby a nejednomu z nich se nastartuje motorová pila v kapse. Důvod je prostý a téměř vždy si za to vydavatelé mohou sami – kvalita titulů na motivy snímků stříbrného plátna je v drtivé většině případů nevalná (zvláště když hry musí vyjít ve stejný den jako filmový sourozenec) a jejich autoři se spíše spoléhají na to, že hráči jsou fandy původního díla, a proto nad jejich produktem lehce přimhouří oči.

Ale to je, přátelé, chyba lávky! Bavilo by vás hrát neustále iritující Enter the Matrix jen proto, že máte rádi snímky bratří Wachowských a Keanu Reeves má krásné oči? Zpočátku možná ano, po chvíli se vám ale daný výtvor znechutí. Abychom pouze nehanili, i zde se najde pár čestných výjimek potvrzujících pravidlo. Nemusíme chodit moc do minulosti, stačí si vzpomenout na povedenou strategii Pán prstenů: Bitva o Středozem nebo třeba poslední díl počítačového zpracování Harryho Pottera. V poslední době můžeme jen kvitovat postoj některých filmových studií a jejich snahu hlídat si kvalitu videoher.

Třetím, přímo ukázkovým způsobem, jak z bezbranných hráčů vytáhnout peníze, je zaštítění produktu slavným jménem. Buď se může jednat o slavnou celebritu, sportovce nebo například ikonu herního průmyslu, prostě kohokoliv, kdo je pro danou cílovou skupinu populární. Za ta léta, co herní průmysl existuje, jsme zde například měli tituly se jmény spisovatelů Stephena Kinga a Cliva Barkera, sportovců Tony Hawka a Tigera Woodse, vývojářů Sida Meiera a Americana McGee a mnohých dalších, masově známých osobností.

V poslední době se stále častěji ozývají hlasy poukazující na skutečnost, že hry jsou rok od roku svým principem jednodušší, prostší a více se snaží reflektovat realitu. Tento vývoj je přirozeně logický. Vydavatelé se snaží svými tituly oslovit co největší masy lidí, nevyjímaje ty, jež předtím na hry pohlížely skrze prsty a nazývaly je ztrátou času pro pár zamindrákovaných puberťáků. Fenomenální úspěch The Sims, kteří dokázali k monitorům přitáhnout značnou část zástupkyň něžnějšího pohlaví, je důkazem. Nicméně budoucnost netřeba vidět černě a rozhodně se nemusíme bát, že by třeba válečné strategie přenechaly své místo jiným, primitivnějším až hloupoučkým titulům. Jako jinde i zde platí zásady tržní ekonomiky a kde je poptávka, je i nabídka.



Šestý díl akční hry na motivy známého velkofilmu musí být trhák!

Aspekt hráčský

„Hej, tahle pařba je fakt úplně boží"

Sednete k počítači či konzoli, do chřtánu mechaniky vložíte médium a hrajete. Hodiny plynou, vy pořád zíráte do obrazovky a ne a ne se nabažit. Vaši oddychově-zábavnou seanci čas od času naruší pouze vetřelec zvenčí (rodič, dítě, partner), svíravý pocit hladu v žaludku nebo mámivý hlas přírody zvoucí k vyloučení nežádoucích tekutin a jiných hmot z těla. Mimo nevděčných podnětů nejste schopni vnímat nic jiného, jelikož ona vás svým kouzlem naprosto pohltila – Hra s velkým „H".

Pokud by se vás někdo v rychlosti zeptal, jak by měla vypadat ideální hra, asi byste na něj v rychlosti vychrlili spoustu informací o tom, že ideální hra je titul excelující ve všech svých aspektech a že u něj fungují všechny herní mechanismy jako švýcarské hodinky, že grafika je nádherná a poplatná dnešní moderní době, zvuk autentický, fyzika realistická a kdoví co ještě. Po kratší úvaze byste však došli k názoru, že to, co jste právě řekli, nemusí být tak úplně pravda. Popsali jste totiž pouze, jak hra vypadá navenek, nikoliv však její srdce, jádro, hratelnost, chcete-li.

Jedinou bernou mincí pro hráče je čistá, krystalická zábava. V takovém případě mohou jít jak drobné, tak ivětší nedostatky stranou. Ostatně stačí jen považit, kolik lidí hraje například takový Counter-Strike. Řekli byste, že ten má na dnešní dobu pěknou grafiku? Nikoliv. Na druhou stranu nám nabízí bezvadnou hratelnost a vyváženost jednotlivých prvků, což se počítá víc než cokoliv jiného. A právě z tohoto důvodu jsme ochotni často tolerovat i některé neduhy, jimiž spousta her trpí. Naneštěstí pro nás si to nemalé procento tvůrců neuvědomuje a staví na první místo kvalitní technické zpracování, které by mělo být jen třešničkou na dortu – svou funkci dozajista má, ale je tam tak trochu navíc, protože není nejdůležitější.

Je mi jedno, kolik je tam polygonů, chci se bavit!

Stejně tak nám může být ukradené, jak dlouho na dané hře autoři pracovali. Někteří mají ve zvyku své chyby alibisticky omlouvat nedostatkem času, což je nám hráčům (zákazníkům) ve výsledku jedno. Podobné je to i s licencovanými předměty, postavami a dalšími proprietami. Ty sice mohou zážitek z hraní ještě víc umocnit, ale rozhodně by bylo chybou se domnívat, že k úspěšné hře postačí. Z populární herečky po mém boku asi těžko spadnu s otevřenou pusou ze židle a přehlédnu zásadní prohřešky a nedostatky v gamedesignu.

Každý z nás je navíc jiný a to, co by platilo na vašeho syna, nemusí platit na vás. Zatímco on bude prohánět dinosaury v nenásilné hopsačce, vy si po odchodu partnerky pustíte nějakou erotickou adventuru a ve výsledku budete spokojeni oba. Prostě každý pes, jiná ves.

Někteří z nás upřednostňují silný nalinkovaný příběh s událostmi ženoucími děj neustále kupředu ve stylu her Max Payne či Mafia, jiní zase preferují ne tolik intenzivní, ale zase volnější tituly à la Grand Theft Auto. Zlatou střední cestu pak mohou skýtat lineární hry s alternativními způsoby řešení některých problémů (Deus Ex a jiné), díky čemuž je zajištěna možnost opětovného hraní hry i po jejím dokončení. Existuje zkrátka spousta typů hráčů. Někteří hrají všechno, co jim přijde pod ruku, jiní zase to, co je jejich srdci nejbližší, další naopak tituly na míle vzdálené od jejich profese nebo koníčků.

IDEÁLNÍ HRA Z ETYMOLOGICKÉHO HLEDISKA

Pokud bychom se chtěli seriózně zabývat objasněním pojmu „ideální hra" a k pomoci bychom si přizvali slovník cizích slov, dozvěděli bychom se zajímavé skutečnosti. Slůvko „ideální" by totiž mělo označovat pouze to, co je považováno za dokonalé, vzorné nebo bezchybné. Stejně jako kdekoliv v životě, něco takového bychom asi jen velmi ztěžka nalezli. Je dozajista nepopiratelné, že v herním průmyslu máme spoustu her, které se tomuto mýtickému ideálu blíží, ale ani ony nejsou bez vady. Je to možná právě tím, že daný titul posuzujete pouze vy. Kdyby se na něj podíval někdo jiný střízlivým pohledem, dá se s drtivou jistotou říci, že by vaše modla nebyla bez poskvrnky. Však to znáte: Kdo chce psa bít, hůl si vždycky najde.

Hry dosahující ideálu

Mafia

Jediným zástupcem domácí tvorby je v naší „Ideální desítce" hra Mafia od brněnských Illusion Softworks. Je tak trochu protipólem sérii Grand Theft Auto, protože hráč je pevně svázán s dějem a nemůže dělat, co se mu zlíbí, i přesto si nás všechny získala téměř bezchybným navozením atmosféry americké prohibice. Vedle toho přímo exceluje poutavý příběh z pera Dana Vávry, za který by se nemusel stydět kdejaký filmový snímek. I dnes po letech si titul zachovává své specifické kouzlo a každý, kdo k němu na chvíli sedne, bude jen těžko odcházet. Fanoušky dozajista potěší ohlášené pokračování, jehož bychom se s trochou štěstí mohli dočkat ještě letos.

EXCELUJE:
- skvělým příběhem
- vykreslením jednotlivých postav
- atmosférou

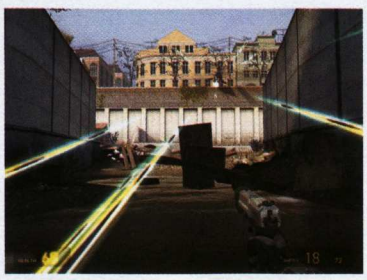
Grand Theft Auto

První Grand Theft Auto bylo v mnoha ohledech zásadní. Jeho tvůrci se rozhodli hodit za hlavu koncept přesně nalinkované hry a namísto toho věnovali hráči něco, bez čehož se člověku žije těžko – svobodu. A právě díky ní hra získává na autentičnosti. Do dalších misí vás netlačí žádný ubíhající čas, můžete se vydat, kam chcete a jak chcete. Stejně neomezené je v podstatě i vaše konání. Chcete zmrzačit pár lidí na ulici, přejet autem policistu nebo jen tak zdecimovat nějakou podivnou sektu? V GTA žádný problém. Právě pro svou velkou míru realističnosti se tato hra stala trnem v oku spoustě mravokárců, kteří by její tvůrce nejraději poslali na doživotní nucené práce na Sibiř. Naštěstí se tak nestalo a my se dočkali dalších pokračování, přechodu z placatého 2D do uvěřitelného 3D, mnoha nových zbraní, roztodivných úkolů a desítek hodin zábavy. Mohli jste se tak prohánět po silnicích v ukradených autech, chodit pěkně po svých, prostě jak je každému libo.

EXCELUJE:
- neskutečnou volností a hernímí možnostmi
- v simulaci žijícího města
- kombinací akční a závodní hry

Half-Life

Pokud by si někdo dal tu snahu a vytvořil encyklopedii akčních her, zlatým písmem by v ní byla zapsána asi pěkná řádka titulů. Hodně vysoko (a možná snad i nejvýše) by byly postaveny hry od Valve Software, tedy Half-Life a jeho následovník s dvojkou na konci. Už jednička dokonale ukázala, že akční hra nemusí být jenom o střílení, ale sem tam je nutné zapojit mozek, např. při posouvání beden, přehazování výhybek atp. Masovou popularitu si ale hra vydobyla snadnou modifikovatelností, která zapříčinila vznik světově vůbec nejpopulárnější progamingové hry – Counter-Strike. Druhý díl Half-Life jen potvrdil, že Gabe Newell a jeho kolektiv hry dělat skutečně umí a ukázal nám, jak má vypadat realistická fyzika a kvalitní atmosféra.



EXCELUJE:
- podáním příběhu
- snadnou modifikovatelností
- realistickou fyzikou

The Sims

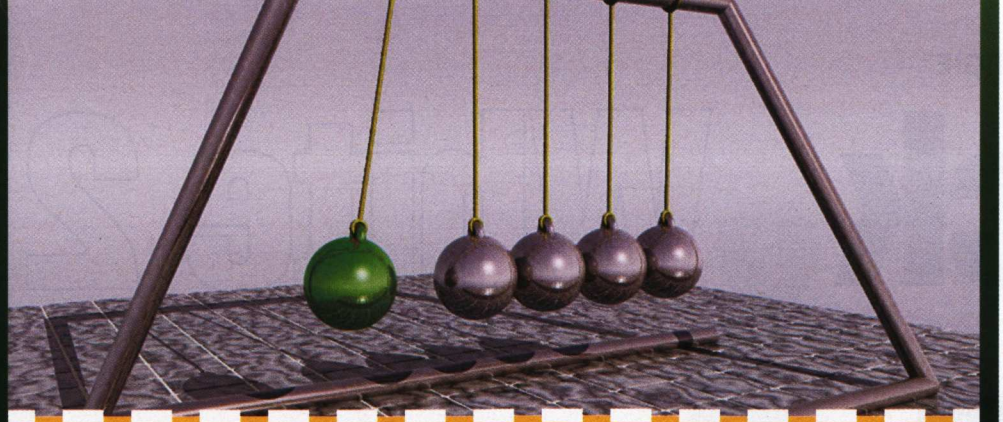
The Sims přišli tak trochu jako blesk z čistého nebe. Každý sice věděl, že Will Wright, duchovní otec celé série, umí dělat originální hry, ale asi skutečně jen málokdo tenkrát mohl tušit, jaký poprask Simíci způsobí. Jednoduše geniální nápad simulovat lidský život znamenal celosvětový úspěch, který k počítačům přitáhl spousty jedinců, jež hrám do té doby neholdovali. Slova jako stereotyp a nuda byla pro hru téměř neznámá, protože stejně jako v životě se vám ve vaší rodince téměř pořád něco dělo. Neutuchající úspěch byl podporován řadou datadisků a až loni jsme se dočkali právoplatného pokračování. To ještě prohloubilo jednotlivé herní mechanismy, takže si ve hře může každý splnit svoje tajné touhy, svést tu hezkou sousedku odnaproti, pořádat každý večer párty nebo se stát tím, čím opravdu chce.

EXCELUJE:
- jednoduchým a pochopitelným konceptem
- téměř absolutní volností
- absencí herních mantinelů

Doom

I když Doom nebyl první 3D hrou, spousta lidí jej tak chápe. Svůj podíl na tom měla velká spousta novátorských nápadů, které aby v konkurenčních titulech pohledal. Jako vůbec poprvé se tu objevily víceúrovňové levely, výtahy nebo třeba schodiště. Stejně tak jsme zjistili, jak příjemný zvuk vydává motorová pila zařezávající se do nebohého impa. A mimo ní se tu objevily všechny, dnes již „klasické" zbraně, jako třeba brokovnice, rotační kulomet nebo raketomet. Druhý díl nám nepopsatelné pocity zkázy pekelných nájezdníků ještě více umocnil a trojka ukázala, že atmosféra může být hustá jako nefalšovaný ruský boršč. Spousta lidí byla znechucena z plytkého příběhu a krvavých hardwarových nároků, ale to nic nemění na faktu, že John Carmack a jeho tým umí odvádět svou práci na výbornou.

EXCELUJE:
- atmosférou
- v grafice
- motorovou pilou



Jak vypadá ideální hra roku 2005?

Dost bylo obecného povídání, je na čase jít s barvou ven. Jaká je tedy ideální hra? Jak vypadá, jakého žánru je zástupcem, kde se odehrává, co v ní hráč dělá? Jakožto odborníci na slovo vzatí jsme se po dlouhém přemlouvání milostivě rozhodli dát vydavatelům a vývojářům pár námětů k zamyšlení. Zde jsou:

Co se žánru týče, mělo by bezesporu jít o akční hru, v níž by byl hlavním hrdinou muž pracující jako vědec. Vlastní děj s filmovou výpravností asijských her se začne odvíjet od jednoho nepovedeného experimentu a do sázky se dostane osud lidstva, jemuž hrozí zkáza útokem mimozemšťanů, podpořených houfy zombií ve spolupráci s teroristy a ukradenou jadernou bombou. Aby toho nebylo málo, chvíli předtím připraví osud našemu hrdinovi další ránu – za nevyjasněných okolností mu zabijí ženu i s dítětem, takže si to všechno bude brát hodně osobně (naštěstí v průběhu hry potká krásnou sexy dívku, která jej utěší).

Vhodně implementované RPG prvky nám zaručí postupný rozvoj všech fyzických i psychických aspektů hlavní postavy. Z tohoto důvodu se z ní v průběhu hry může stát třeba i atraktivní dvacetiletá slečna s opravdu velkými přednostmi (v tom případě pak padá možnost spolupráce s výše zmíněnou dívkou – do kontroverzní problematiky registrovaného partnerství se vydavatelé rozhodně nebudou chtít míchat, ohrozili by tak prodejnost své hry v religiózních zemích). Zní to možná dosti nereálně, ale nezapomínejme, že každý má jiné chutě a jestliže chtějí být vývojáři úspěšní, musí jejich hra zasáhnout co nejširší spektrum lidí a právě široká míra vývoje postavy jako v Morrowindu je jednou z cest. Ale zpátky k našemu titulu snů.

Dalším aspektem, který stojí za podtržení, je striktní nelinearita a absolutní volnost à la Grand Theft Auto. Dlužno dodat, že ta v případě potřeby musí působit i opačným způsobem, takže hráč bude autory doslova voděn jako děcko za ručičku. Někdo přece radši přímočařejší a dějově plnější hry jako Mafia, ne? Ideální hra by se tak měla adaptovat na hráče dle jeho postupu a chování (nejlépe podle toho jakou má zrovna ten den náladu – zjistit to lze třeba podle intenzity bušení do klávesnice). Pozadu by neměla zůstávat ani umělá inteligence, díky čemuž se svět okolo vás bude chovat velmi reálně a vy tak budete mít pocit, že vašimi protivníky jsou skuteční lidé.

Veškeré herní principy budou fungovat naprosto dokonale, což v kombinaci s hutnou atmosférou ve stylu Doom 3 plnou zapáchajících zombíků, malých bílých králíčků a jiných serepetiček dává tu nejchytlavější kombinaci vůbec. To celé bude korunovat fotorealistická grafika podobná té z Far Cry a autentická fyzika jako v Half-Life 2. A ve finále již máme na dlouhé hodiny vystaráno.

Děkovné dopisy a tržby z prodeje posílejte na adresu redakce (obálku označte heslem „Výplata").

» výpravný příběh s morálním ponaučením jako **Mafia**
» atmosféru jako **Doom 3**
» neomezené herní možnosti jako **Grand Theft Auto**
» vývoj postavy a délku hrací doby jako **The Elder Scrolls: Morrowind**
» fyzikální engine jako **Half-Life 2**
» nádhernou grafiku jako **Far Cry**
» propracované herní charaktery jako **The Sims 2**
» zápletku jako **Rodinná pouta**

Každému, co duše ráčí!

Jak je patrné z předcházejících odstavců, matematicky přesná definice ideální hry prostě a jednoduše neexistuje. Vývojáři i vydavatelé se mohou snažit produkovat sebelepší hry, ale ten, kdo o úspěchu toho či onoho titulu rozhoduje, je hráč. To on si určí, na co má zrovna chuť, co se mu líbí a k čemu by rád dostal přídavek. Naštěstí má každý z nás jiný vkus, proto si můžeme vybírat z tisíců různých her, jimiž jsme v pravidelných dávkách zásobováni.

S přibývajícím časem a nástupem stále výkonnějších technologií můžeme jen doufat, že nám budou tvůrci na zlatých podnosech servírovat stále lepší a lepší kousky. Každý z nás si mezi nimi vybere stejně jen ten, který je jeho srdci nejbližší, a ostatní – byť budou sebelíp vypadat – nechá ležet ladem. Ostatně tak to funguje i nyní a jen skutečný zlomek vydaných her se stane nesmrtelným. Jen ty nejlepší tituly totiž dokáží skloubit skvělé schopnosti vývojářů, PR aktivity vydavatele a také zájem samotných hráčů. Právě takové tituly zůstanou navždy zapsány v našich myslích – budeme je považovat za ty nejlepší, za ideální hry.

TOP 10 IDEÁLNÍCH HER PODLE DOUPĚTE

1. Grand Theft Auto
2. Half-Life
3. Doom
4. The Elder Scrolls: Morrowind
5. Final Fantasy
6. Mafia
7. The Sims
8. Metal Gear Solid
9. Warcraft
10. Killzone

DXT Computers
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
MAXIMÁLNÍ SLEVY
+ SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY
AKCE
NOVĚ! VYKOUPÍME VAŠE STARÉ PC PROTIHODNOTOU!
DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2300+, 256MB DDR, 60GB HDD, FDD 3.5", VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x, 17" monitor TCO 95, klávesnice, myš
od 340,-/měs. s DPH 11.889,-
9.990,-
DXT KOMPLET MAX
AMD Sempron 2800+, 256MB DDR, 80GB HDD, FDD 3.5", VGA ATI 9600 128MB, SB 3D 5+1 surround Sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-RW/CD-RW, 17" monitor TCO95 FLAT repro, klávesnice, myš
SLEVA
od 500,-/měs. s DPH 17.838,-
14.990,-
VÝHODNÝ NOTEBOOK
Acer TravelMate 2304 LC
Intel Celeron M350 - 1,3GHz, TFT 15" XGA 1024x768, HDD 40GB ATA/100, RAM 256 MB DDR, Combo DVD/CD-RW, Modem 56k, síťová karta, USB 2.0 3x, Windows XP Home
od 628,-/měs. s DPH 22.598,-
TIP
18.990,-
PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY
VÝBĚR Z PC SESTAV: SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU
Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.
DXT WORKSTATION
AMD Sempron 2300+
operační paměť 256MB DDR, HDD 60GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta up 32MB, SB 5+1 surround sound, LAN
HIT SLEVA
od 198,-/měs. s DPH 7.128,-
5.990,-
DXT EURO PC+
Intel Celeron 2.93GHz C345
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB, 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta GF4000 128MB TV, 3D stereo surround, DVD-ROM, LAN
SLEVA
od 314,-/měs. s DPH 11.293,-
9.490,-
DXT GAMES 007
Sempron 3000+ soc 754
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
SLEVA
od 330,-/měs. s DPH 11.888,-
9.990,-
DXT TURBO 3000
AMD Athlon 64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9600 128MB, SB 5+1 surround, DVD-ROM 16x48x LAN
AKCE
od 429,-/měs. s DPH 15.458,-
12.990,-
ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
4x CHIP tip PC WORLD TOP PRODUKT
DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h
... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮ ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!
271 742 467
Provozní doba: Po - Pá: 9:30 - 18:00h; So: 10:00 - 14:00h
PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel./fax: 543 211 417
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel.: 577 431 491
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 155 060
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601
Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny.
www.dxt.cz
inzerce »

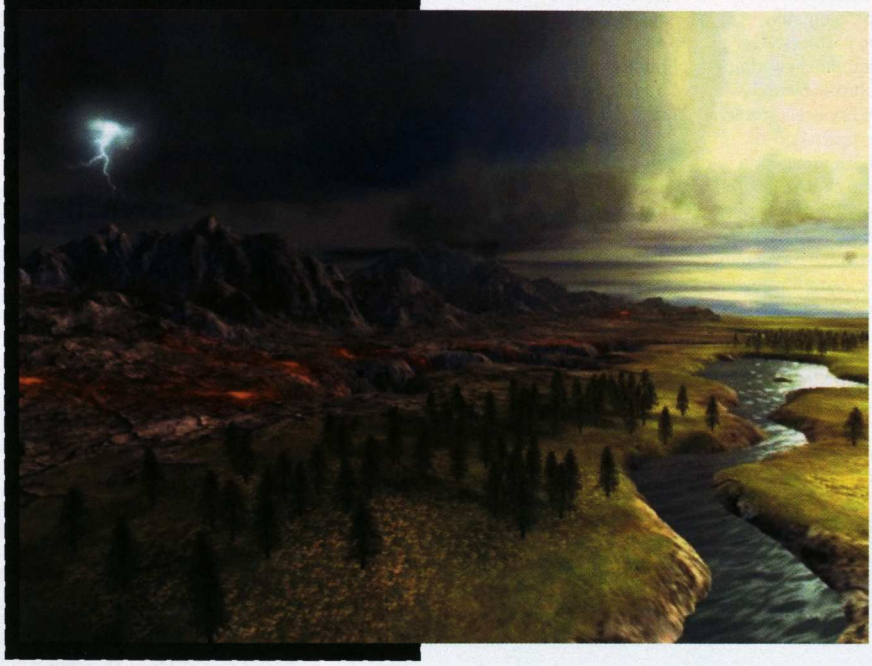
Black & White 2

Rozhovor s Lionhead Studios

NÁVRAT DO RÁJE

Srdcem druhého dílu nebude nic menšího než příběh. Na konci prvního dílu se vám coby všemohoucímu bohovi podařilo sjednotit všechny kmeny Edenu, a tak se vydáváte na zasloužený odpočinek. Když se ale po čase vrátíte, zjistíte, že se situace změnila. Kmeny vedou pře a válčí, svět je rozvrácen a před vámi stojí nový úkol – znovu sjednotit celý Eden. Krása Black & White 2 tkví ve volnosti, jakou můžete dosáhnout svého cíle. Vytvoříte ráj nebo peklo na Zemi?

Hrát si na boha a vládce všeho lidstva? Nádherná představa. Ještě nádhernější se zdá být poté, co nám o připravované hře Black & White 2 mnohé prozradili sami její tvůrci, konkrétně Ron Millar, hlavní designér hry.



Kamil Grič, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

[?] Mohl byste se nejdříve představit našim čtenářům a říci nám, jaká je vaše pozice v týmu vyvíjejícím Black & White 2?
[!] Zdravím všechny čtenáře Doupěte. Mé jméno je Ron Millar a jsem hlavním designerem projektu Black & White 2.

[?] Představme si situaci, že někdo v životě neslyšel o Black & White. Jak byste mu vysvětlil, o čem druhý díl bude?
[!] V Black & White 2 dostane hráč do rukou moc skutečného a nefalšovaného boha, kterou může využít podle vlastního uvážení – může se stát ďábelským a bojechtivým uzurpátorem, stejně jako mírumilovným stavitelem měst. Volba je přitom jen na něm. Ve hře mu navíc napomáhají dva rádci, kteří vystupují v podobě anděla a ďábla, a snaží se jej ovlivnit v jeho rozhodnutích. Po ruce navíc má také vlastní stvoření (poněkud přerostlé zvířátko, které si z rozsáhlé nabídky druhů vybere hráč na začátku sám – pozn. redakce), které zde hraje roli věrného přítele i domácího mazlíčka. Hráč ho dokonce může vytrénovat do té míry, že bude zlé a protivné, nebo naopak milující a starostlivé.

[?] Jaké inovace a vylepšení pokračování přinese?
[!] Především je to důraz na hratelnost a způsob, jakým hra reaguje na váš styl hry. Zda se zaměřujete pouze na stavění armád, budování měst nebo si jen tak pro zábavu hrajete se svým stvořením.

[?] Black & White 2 bude podle všech indicií akčněji orientovaný než jeho předchůdce. Jak toto pojetí ovlivní hru?
[!] Opět vše závisí na hráči samotném. Chcete akci? Postavte armádu a vypleňte okolí. Pokud se raději vydáte cestou míru, můžete se v klidu a v pokoji koncentrovat na stavbu monumentálních měst, nebo se starat o zábavu obyvatel vašeho světa.

[?] Na zveřejněných obrázcích si nešlo nevšimnout množství armád. Bude je (a popřípadě jak) hráč schopen ovládat? Hraje zde nějakou roli také stvoření?
[!] Hráči bude umožněno ovládat armádu i jeho vlastní stvoření, které je samo o sobě velmi mocnou a silnou jednotkou. Můžete ji přitom kombinovat s vojsky a vaše příšerka může posléze vést armády nejen do boje, ale využijete ji také při obraně vlastního města.

[?] Mohl byste detailněji popsat proces tvorby vojenských jednotek?
[!] V současné chvíli bohužel ne. V tomto ohledu se hra pyšní několika originálními a netradičními nápady, které bychom rádi ještě nějakou dobu drželi pod pokličkou.

[?] Jaké druhy vojáků a vojenského vybavení ve hře najdeme?
[!] Základ tvoří pozemní jednotky, kouzla a také zbraně sloužící k dobývání měst. Neměli byste zapomínat, že být bohem vám dává další nepředstavitelné možnosti. Kupříkladu taková interakce s prostředím. Pokud chcete, můžete jednoduše použít jako zbraně obrovské balvany, vzít je a mrštit libovolným směrem. K dispozici budou pochopitelně také impozantní kouzla.

[?] Co bude každé ze sídel potřebovat pro své fungování a přežití?
[!] Za prvé jsou to lidé, kteří musí jíst, z čehož plyne potřeba dostatečného přísunu potravin. Potřebovat budete také dřevo a rudu pro stavbu budov a dalších předmětů, stejně jako manu. Ta je zase nezbytným zdrojem energie pro sesílání kouzel.

[?] Bude ve hře stále přítomen chrám coby zdroj hráčovy moci?
[!] Bude, značně jsme ho ale upravili, aby lépe vyhovoval potřebám nového přepracovaného interface a také přáním samotných vesničanů! Více však v tuto chvíli nemohu prozradit.

[?] V deníku vývojáře jste odhalili, že se ve hře objeví dvě velké skupiny kouzel – běžná a speciální. Jak často bude hráči umožněno využívat výhod speciální magie?
[!] Opět to závisí čistě a jen na hráči samotném, potažmo na počtu obyvatel, které pošle modlit se (tímto způsobem se získávala energie už v původní hře – pozn. redakce).

[?] Důležitým faktorem by měly být změny počasí. Jaká příjemná či nepříjemná překvapení nám ve hře připraví? Projeví se například déšť na úrodě, ať již negativně svým nedostatkem, nebo pozitivně v situaci, kdy ho bude hodně?
[!] Simulace změn počasí se projeví v každé oblasti jinak – budeme zde mít mise, v nichž budete ohrožováni vedrem nebo naopak větrem. Déšť skutečně ovlivní úrodu a výnos z vašich polí, rozhodně nelze podcenit ani vliv dlouhých veder právě na úrodnost nebo obyvatele vaší vesnice.

[?] O grafice bychom mohli mluvit dlouho, už první díl byl pastvou pro oči. Jaká vylepšení však v porovnání se svým předchůdcem Black & White 2 nabídne?
[!] Black & White 2 je bezpochyby jednou z nejhezčích her, které jsem doposud hrál. Snad to nezní jako přehnaná chvála ;-). Nicméně v současnosti nemohu být při popisu novinek příliš konkrétní – musíte si na podrobnosti ještě počkat.

[?] Black & White 2 a multiplayer. Mají tyto dva pojmy něco společného?
[!] Při vývoji jsme se soustředili na zážitek ze hry pro jednoho hráče, tudíž odpověď na vaši otázku je ne, nemají. Možná se multiplayer objeví v budoucnu, pokud o něj hráči projeví dostatečný zájem.

ARMÁDY A BOJE

Koncept Black & White 2 nedoznal na první pohled výraznějších změn. Vylepšené ovládání, zjednodušená výchova příšerky, životem dýchající grafika. To vše jsme ve větší či menší míře již předem očekávali. S přidáním bojové a válečné složky se však hra ocitá na zajímavém scestí. Nepohltí akční stránka většinu hry a nezvrhne se vše jen v tupá, nekončící jatka?

Podle tvůrců nemusíme mít strach, protože stejně jako u ostatních elementů Black & White 2, i zde je důraz kladen na styl samotného hráče. Svět vojska a armády je postaven na reálných základech, a tak budete muset i v případě svých vojenských tažení zohledňovat ekonomiku. Vojáci potřebují jíst, proto nemůžete poslat do boje všechny vesničany, kteří se jinak věnují shánění obživy. Jednotlivé armády se budou svými jednotkami lišit, na což bude mít vliv především existence pěti hlavních národů.

Vojenské střety přitom nebudou stereotypní. Můžete se se svými armádami potkat na volné pláni, obléhat nepřátelské město, nebo jej infiltrovat pomaleji, za pomocí dalších taktických prvků. Dokonce se máme těšit na bitvy, které jako by z oka vypadly hollywoodským historickým velkofilmům. I při bojích by však mělo zůstat přítomno pravidlo, podle kterého nebudete ovládat jednotlivé vesničany, pouze jim naznačovat, kam by měly nasměrovat svou pozornost. A počet jednotek v bitvách? Má prý dosahovat nevídaných čísel, v řádu stovek a tisíců. Nechejme se překvapit.

STVOŘENÍ, VAŠE PRAVÁ RUKA

Původní Black & White představilo na svou dobu unikátní inovaci. Herní charakter, který se stal vaším kontaktem s obyčejným světem, který jste mohli shůry svého božského Olympu ovládat a kontrolovat. Stvoření (či chcete-li vaše příšerka) bude v pokračování opět přítomno a jak nám prozradili sami tvůrci, změny a inovace jej neminou. S rostoucím časem se bude vyvíjet nejen charakter a chování stvoření, ale také jeho vzhled – z malé, neškodné příšerky může vyrůst obrovské, tučné monstrum. Rozdíly ve vzhledu budou navíc patrnější než kdy předtím.

Pozměněna byla také výchova stvoření, kterou jste se zabývali již v jedničce. Zatímco zde mělo stvoření svůj rozum a jeho trénink vás často odváděl od jiných činností, ve dvojce bude doslova a do písmene vaším pozemským obrazem, odrazem vašich činů. Budete-li se starat o chod měst, dopřávat vesničanům vše potřebné, bude vám pomáhat a v případě potřeby se neohroženě postaví nepřátelům. Vydáte-li se cestou válek a utrpení, ze své příšerky stvoříte ďábla, který povede vaše vojáky do bitvy a nebude mít sebemenší slitování.

Nemusíte však mít strach, neboť i tak si stvoření zachová vlastní rozum. Jak ale tvůrci prozradili, budeme to mít tentokrát s jeho výchovou v mnohém snadnější. Novinkou má být možnost posouvat se zpět do nedávné minulosti a názorně stvoření předvést, co udělalo špatně, co se nesmí a co se naopak může (a musí). Sami jsme zvědavi, jak bude tento systém fungovat v praxi.

Na závěr vám nabízíme galerii tří z mnoha stvoření v podobě, jakou mohou ve hře získat. Hodné, neutrální, nebo snad zlé? Bude záležet jen na vás samotných.

Lev:

Kráva:

Vlk:

Empire Earth 2

Jak se hraje nejrozsáhlejší strategie všech dob?

Výrobce Mad Doc Software **Vydavatel** Sierra **Distribuce v ČR CD** Projekt **Homepage** www.empireearth2.com **Lokalizace** Titulky **Datum vydání** Duben 2005

JAK SE TĚŠÍME:

Kdo ovládá historii, ovládá vše. Těžko říct, jestli toto volně přenesené orwelovské pravidlo platí i pro herní průmysl. Pokud bych měl soudit čistě z aktivit tvůrců Empire Earth 2, něco na něm zcela jistě bude. Jinak by totiž šlo jen velice obtížně vysvětlit, proč je tolik snahy směřováno k tak potencionálně nesourodému a zároveň rozsáhlému projektu, jakým pokračování hry přezdívané Civilizace v reálném čase je.

Historie na jednom místě

Empire Earth 2 je strategií, leč strategií neobyčejnou. Bere si totiž za cíl zprostředkovat nám

Když se podíváte 6. června 1944 na Omaha Beach, neuvidíte na každé straně šest panáčků a čtyři tanky, ale opravdu solidně veliké armády

maličkost – dějiny lidského druhu. I člověk, který většinu hodin dějepisu prožil prohlížením absolutně nehistorického materiálu (tedy aktuálního oblečení svých spolutžaček a podobných důležitějších věcí), musí uznat, že něco jiného je pobíhat s nevelkou tlupou lovců mamutů a bavit se sestrojováním primitivních katapultů, a něco jiného vylodění v Normandii ve čtyřiačtyřicátém. Přitom obojí ve hře najdete.

Tvůrci EE2 se k tomuto problému postavili čelem. Po pravdě řečeno jsem byl docela překvapený, že neustoupili, a když se tedy rozhodnete podívat se 6. června 1944 na Omaha Beach, neuvidíte na každé straně šest panáčků a čtyři tanky, ale opravdu solidně veliké armády. To s sebou pochopitelně nese nutnost zjednodušení. Upřímně nevím, jestli za to může „nováčkovský šok" (přeci jen jsem se hrou strávil řádově jen něco málo přes desítku hodin), ale právě z obtížnosti hry mám největší strach. Bojím se, že všechna ta zjednodušení nebudou stačit a EE2 zůstane úžasnou a propracovanou strategií, ovšem jen pro pár vyvolených, kteří klikají s myší rychlostí Michaela Schumachera.

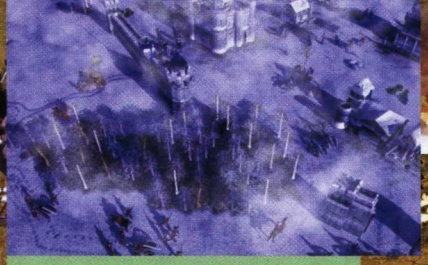
Pomocná chapadla

Hodnocení ale nechme na recenzi. Autoři se opravdu snaží vám správu říše zpříjemnit, jak jen to jde. Jelikož koncept počítá s klasickou výstavbou základen a těžbou velké řádky surovin, jedním ze základních problémů je ovládání činorodých vesničanů. K tomuto účelu je zde tzv. Správce obyvatel, který sice navzdory svému názvu nespravuje občany automaticky, na druhou stranu vám umožňuje přehledně a jednoduše vše nastavit ručně. Navíc, kdykoli ve hře můžete několika kliky převelet obyvatele těžící kamení do lesa či tam, kde je zrovna potřebujete, aniž byste museli odbíhat z právě probíhající bitvy.

Další sympatickou pomůckou je PIP (aneb obraz v obraze). Součástí ovládacího panelu je malá obrazovečka, která sleduje aktuální dění na kterémkoli místě mapy. Takových míst si můžete uložit víc a libovolně mezi nimi přepínat. K jednoduchosti přispívá i zrušení upgradů v jednotlivých budovách a jejich převedení pod křídla výzkumu (už nemusíte proklikávat padesát různých budov, abyste zjistili, co ještě můžete zlepšit).

Tvorba formací je ve hře formátu EE2 samozřejmostí

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 04/05



Hybná síla expanze

Důvod, proč jsou všechny tyto maličkosti tak důležité, je prostý – rozloha. Stejně jako konkurenční Rise of Nations i EE2 vás nutí expandovat. Pokud nechcete nechat svůj národ zaniknout, musíte se rozvíjet, dobývat nová území a zvyšovat svůj vliv v oblasti. Zde je situace o to přísnější, že každá mapa je rozdělena do několika teritorií, přičemž platí, že jedno město = jedno teritorium. Třecí plocha je tak předem daná a konflikt vhodně motivován. Protože je setsakramentský rozdíl, jestli máte pod kontrolou jednu oblast nebo hned tři, a tedy si můžete dovolit vydržovat přibližně třikrát tak velkou armádu.

Populační limity jsou ve hře obecně dost velké. Tam, kde většina her končí, EE2 začíná. V každé z misí, kterými jsem dosud prošel, byl minimální počet někde kolem 70. Ovšem pozor – na jedno teritorium! Takže ve skutečnosti nejsou výjimkou 200–300hlavé armády, což je docela náročné. Kampaň za Američany začíná na Kubě, kde dostanete k dispozici zhruba stovku pěších vojáků, několik děl a doprovodného materiálu, a následně vás v průběhu hry posilují další oddíly o zhruba dvaceti jednotkách. Pěkný zmatek, zvláště když jako já vlétnete do boje jen po absolvování vcelku jednoduchého tutorialu.

Kampaně jsou ve hře tři, každá přitom nabízí kolem osmi misí. Začít byste měli v Koreji před naším letopočtem, ve 13. století se přestěhovat spolu s Řádem německých rytířů do Pruska a postupem času dopomoci k sjednocení Německa a konečně posledních a budoucích dvě stě let byste měli prožít v kůži Američanů. Hra vychází z historických skutečností, ale nedrží se jich nikterak striktně, přizpůsobuje si je svým potřebám. Proto třeba v tutorialu z Aztéků uděláte moderního vůdce Střední Ameriky, a proto asi nebudou Poláci příliš spokojeni s německou interpretací jejich vzájemných potyček.

Mise jsou vcelku nečekaně „příběhové“, což si trochu odporuje s civilizačním pojetím hry. Úkoly většinou dostáváte postupně a finální se dozvíte až na konec. Navíc máte možnost využít několika dalších vedlejších questů a zpříjemnit si tak cestu za svým hlavním cílem. Totéž lze udělat i s pomocí Korun. Koruny (resp. Crown systém v anglickém originále), kterými se autoři tak často v rozhovorech chlubili, jsou odměnou hráči za dominanci v určité oblasti. Pokud třeba vedete ve vojenském výzkumu a máte zároveň velkou armádu, hra vám nabídne časově omezený bonus, který například zlepší dostřel vašich jednotek.

Nádherné dějiny

I když je to možná na první pohled zbytečné, EE2 je kompletně zpracováno ve 3D. Sice nemůžete volně pohybovat s kamerou, ale když si pohled přiblížíte, uvidíte opravdu trojrozměrné postavičky, budovy i keříky. Mnohem zajímavější mi ale přišlo zpracování počasí – hromy, blesky, sněhové přeháňky, mlha – všechny vypadají úžasně. Autoři se navíc chlubí, že krom vizuálního má změna počasí vliv také efektivní, takže bojovat za deště bude pro útočníka horší než za jasného počasí. Jestli je to pravda, si však momentálně netroufám tvrdit.

Stejně tak si netroufám hodnotit EE2 jako celek. Hra přináší hezkou řádku nových nápadů, autoři mají zkušenosti z předchozího dílu, přesto přese všechno ve mně hlodá červ pochybnosti – bude to opravdu strategie pro každého? Dozvíme se pravděpodobně už za měsíc.

TĚŠÍME SE:

- Civilizace v real-time hávu
- Zjednodušený mikromanagement
- Velké bitvy
- Grafické orgie
- Český překlad

BOJÍME SE:

- Přílišné obtížnosti

Skvěle vypadající strategie, která nechce nic menšího, než se stát univerzálním průvodcem celou lidskou historii. Nápady i zázemí na to má, teď už záleží jen na tom, jestli se najde dostatek hráčů, kteří se s ní na tuto pouť vydají.

OD KOPČEMA K PÁTÉMU ELEMENTU

12 000 let. Za tu dobu se už dá leccos stihnout. Například vytvořit z někdejší opice vládce planety. Empire Earth 2 lidskou historii škatulkuje do patnácti období. Začínáte dobou kamennou (10 000 let př.n.l.) a pokud budete úspěšní, dovedete svůj národ do věku syntetiky (2 230 n.l.).

Imperial Glory

Byla doba, kdy přívlastek imperiální nebyl nadávkou

Žánr RTS **Výrobce** Pyro Studios **Distributor** Cenega **Homepage** www.imperialglory.com **Lokalizace** Manuál **Datum vydání** Květen 2005

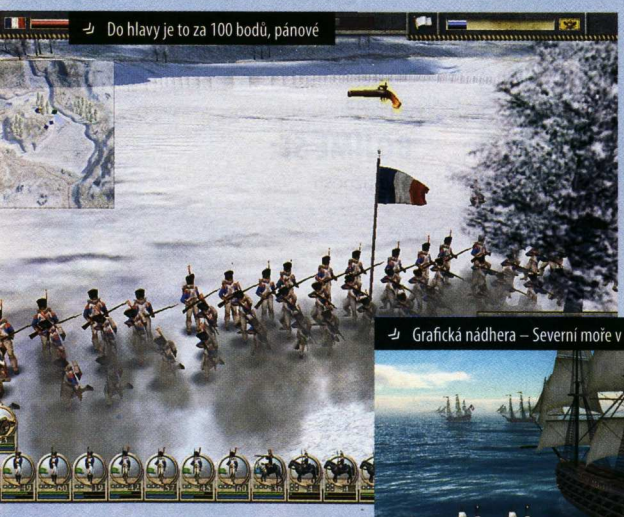
JAK SE TĚŠÍME:

Může zaujmout tlustý cholerický muž z chudé rodiny s imperátorskými sklony a žaludečními potížemi? Jednoznačně ano – jeho velké armády si všimla celá Evropa a stal se jedním z největších vojevůdců dějin. Řeč je o Napoleonovi Bonaparte. Milovník starého Egypta a pyramid okouzlil kromě spisovatelů, filmových scénáristů a hudebníků také herní vývojáře.

Na pole on vkročí

Zasazení Imperial Glory se však mírně liší od zažitých standardů z oblasti real-time strategií. Hra totiž v podstatě není o Napoleonovi a jeho válkách. Místo toho se jedná o komplexní simulaci konce 18. a počátku 19. století v Evropě. Dané období vám přiblíží hlavní kampaň za jednu z pěti hlavních mocností (Velká Británie, Francie, Rakousko, Prusko a Rusko). Neznamená to, že byste byli o Napoleona ochuzeni, zakrslý Korsičan však začíná podobně jako jeho soukmenovci (Wellington a další) v pozici jednoho z vojenských velitelů. Co s ním bude dál, bude už pouze na vás. Ale to jen tak na okraj.

Všechny cesty vedou do Říma, a to i v případě, že se bavíme o Imperial Glory. Výtvor Pyro Studios se totiž viditelně inspiroval konkurenční sérií Total War, která se loni díky poslednímu dílu Rome: Total War vyhoupla do čela žebříčku náročných stratégů. Podobně jako v Římě i zde budete v prvé řadě na dvojrozměrné mapě budovat a až teprve poté na krásných plně trojrozměrných bojištích válčit.



Do hlavy je to za 100 bodů, pánové

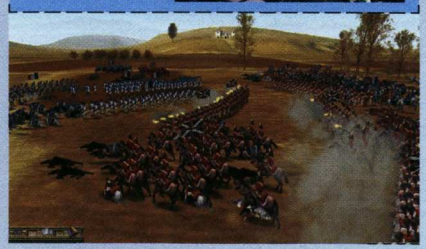
Nespornou výhodou nastíněné druhé stránky ve hře jsou velká bitevní pole s obrovským množstvím rostlin, zvířat a přírodních anomálií. Zkrátka krajina od Španělska po Slavkov v plné kráse. V rozlehlých oblastech bude hodně záviset na inteligenci vašich jednotek i v okamžicích, když je zrovna nekomandýrujete. Vojáci se budou umět (a soudě ze zkušeností z prvních bitev umějí) dobře organizovat, seskupovat, tvořit různé formace a domluvit se na tom jak, koho a odkud přepadnou.

Grafická nádhera – Severní moře v plné kráse

Zajímavým zpestřením a taktickým prvkem je zpracování systému obsazování budov. Po odkliknutí příslušného tlačítka se jednotka postupně přiblíží ke stavení, které obklíčí, prohlédne jej ze všech stran a pak přijde to nejlepší! Každý z vojáků si najde svůj vlastní kout, roh či jinou výhodnou pozici, ze které by mohl efektivně ostřelovat nepřítele, zaklekne, zapře zbraň a čeká. Část vojáků pak zmizí v budově a okny budou vidět jejich zbraně. Podobných situací by v Imperial Glory mělo být víc než

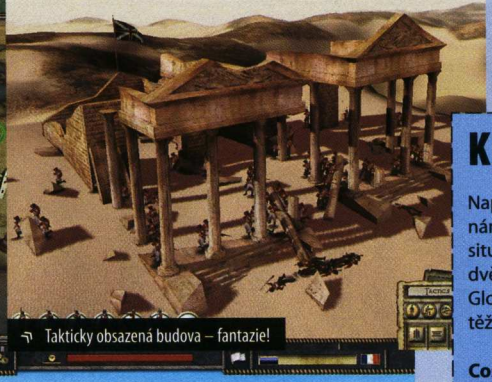
PYRO STUDIOS – OSTŘÍLENÍ PARDÁLOVÉ

Roku 1996 založili bratři Perézovi s Gonzo Suarezem první španělské herní studio. Malý tým o 25 lidech rozjel v té době neznámý projekt „Commandos", který v roce 1998 vyústil v ustanovení nového žánru. Datadisk na sebe nenechal dlouho čekat a náhle ze španělského vývojářského dítka vyrostl všemi uznávaný vývojářský gigant. Zlom nastal po vydání Commandos 2, kdy kvůli nespokojenosti s kvalitou titulu odešel z týmu jeho zakladatel Gonzo Suarez. To je také důvod, proč ke druhému dílu nevyšel datadisk. Pyro Studios však tato ztráta nepoložila a pustili se do několika projektů včetně Commandos 3, Praetorians a právě Imperial Glory. Zatím jejich napoleonský počin vypadá skvěle – že by převzal žezlo po Rome: Total War?



Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech a I-Kajdá

Válka jedním tahem


Taktický obsazená budova – fantazie!

medailí v české hokejové sbírce. Co bitva, to silný zážitek a údiv nad propracovaným herním systémem a umělou inteligencí.

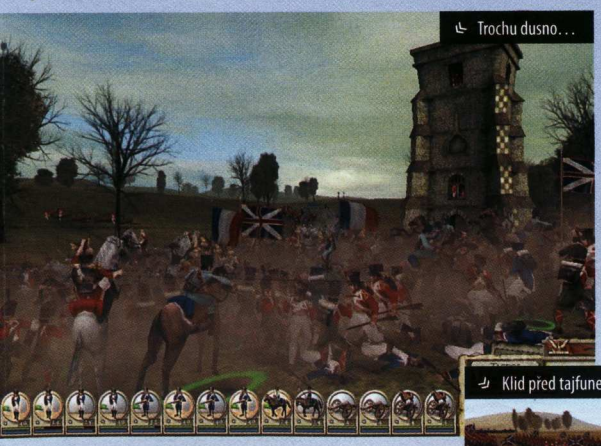
Hratelnost nadevše

V rámci ekonomického systému hry se vše odehrává na krásné trojrozměrné mapě Evropy s vyznačenými provinciemi jednotlivých států a vy budete stejně jako šachista Garry Kasparov jezdit s maketami vojáčků a lodí po celé mapě. To ale zdaleka není vše. Autoři nám poskytnou také značné ekonomické a zahraničně-politické možnosti, takže budeme moci uzavírat tajné pakty o neútočení, mírové smlouvy i dohody o průchodech přes území států.

Parný Egypt

V případě, že i přes diplomatickou snahu (nebo, jak historie již několikrát ukázala, právě kvůli ní) dojde k bitvě, počítač sám nabídne možnost odehrát ji ve 3D módu se vším všudy a tam teprve začnou skutečné strategické hody v podobě rozvážného manévrování a taktizování po mapě. I když se stále bavíme o evropském kolbišti, stranou zájmu autorů nezůstaly ani námořní bitvy. Bohužel ty jsme zatím neměli možnost odzkoušet. S jejich hodnocením si tak musíme počkat až na finální verzi hry.

Co však lze pochválit nyní, je grafika, která zatím dělá španělským tvůrcům čest. Nepřehlédnutelné jsou efekty v podobě rozčeřené mořské hladiny při dopadu železné koule na hladinu či ještě víc dech beroucí pohled na sníh padající z korun stromů po výbuchu. Slova chvály nelze než vyslat směrem ke kameře, která je kupodivu velice přehledná a dobře ovladatelná. Jestli taková bude i celá hra, to se dozvíme již příští měsíc.


Trochu dusno...

Klid před tajfunem

KDO S KOHO?

Napoleonské války nejsou zrovna častým námětem pro RTS, ale dočkali jsme se příjemné situace, kdy v rozmezí jednoho měsíce vyjdou dvě hry s tímto námětem. Jsou jimi Imperial Glory a Cossacks 2: Napoleonic Wars. Bude to těžký souboj.

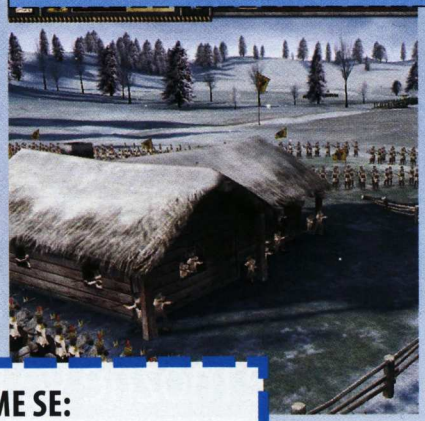
Cossacks 2

Předností Cossacks 2 je bezesporu skvělá hratelnost, rozmanitost jednotek a jejich využití v terénu. Hře by rovněž mohla pomoci fanouškovská základna prvního dílu. Cossacks 2 disponuje skvělou napůl izometrickou, napůl 3D grafikou se spoustou efektů. Předností je i množství taktik a autentické válečné metody Napoleonovy Armée du Nord.

Imperial Glory

IMPERIAL GLORY

Druhý finalista soutěže o nejlepší napoleonskou RTS disponuje fantastickou grafikou a hratelností. V plné míře zde můžete využít terén ve svůj prospěch. Nelíbí-li se vám 3D mód, zahrajete si ekonomicko-tahovou kampaň na mapě Evropy. Námořní bitvy pak dělají tento titul výjimečným, ale je docela možné, že zůstane ve stínu série Total War.



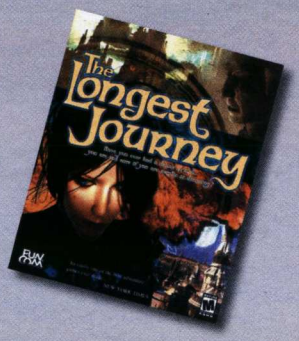
TĚŠÍME SE:

- Skvělá grafika
- Využití terénu v praxi
- Tahový mód
- Námořní bitvy
- Umělá inteligence jednotek

BOJÍME SE:

- Hardwarové nároky

Pyro Studios mohou opět udělat díru do světa. Imperial Glory má zatím vše, co by špičková strategie měla mít. Pokud se prognózy vyplní, budou naše večery opět o něco delší!

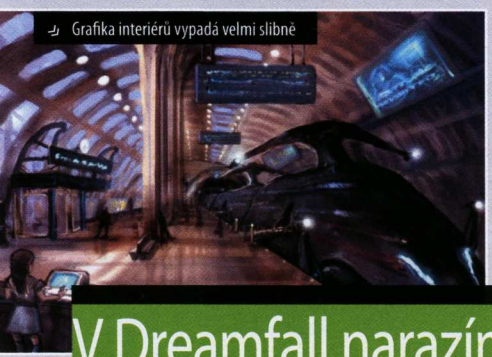


Dreamfall: The Longest Journey

Tři světy jsou opět v ohrožení a jejich osud je naložen na bedra nevinné adolescentky

Výrobce Funcom **Vydavatel** Funcom **Distribuce v ČR** Cenega **Homepage** www.dreamfall.com **Datum vydání** 2. polovina 2005

Že se z norského poloamatérského projektu, který v roce 1999 marně hledal distributora, stane hit, jenž se zapíše do notně zaprášené knihy legendárních adventur, by nepředpověděl ani Nostradamus s raketovým palivem ve své vodní dýmce. Ačkoliv se původní The Longest Journey (dále jen TLJ) nakonec nestala předzvěstí renesance klasických adventur, ukázala dalším studiím cestu a strhla tisíce hráčů epickým příběhem s nádhernými snovými světy. Dreamfall hodlá v tomto tažení pokračovat, ovšem tentokrát již v moderním stylu – jako akční adventura.


Grafika interiérů vypadá velmi slibně

Postaru i nově

Vypravěčství nordických kultur bylo vždy svým způsobem zvláštní a přitažlivé. Nechal se jím inspirovat Tolkien při psaní Pána prstenů a silně se projevilo i na charakteru TLJ. Hráč tehdy za pomoci mladé hrdinky April Ryanové nastolil rovnováhu mezi Starkem, světem, jaký známe my, a Arcadií, pohádkovou říší nepoznamenanou technikou. Ragnar Tornquist, autor původního příběhu, posunul Dreamfall o deset let vpřed, kdy se na hranicích obou světů znovu objevují trhliny. Magie Arcadie ovlivňuje technologii Starku, objevují se záhadné úkazy a hlavní roli v tom všem hrají sny spolu s tajemným černým stavením na kopci zasněžené pustiny. Právě bílou přikrývkou pohřbená Zimní říše (stroze nazývaná Winter) bude třetím světem v putování mladičké Zoë Castillo, dvacetileté studentky, jež právě zanechala studia biologie a hledá cestu životem. Ačkoliv Dreamfall hráče uvádí do fungujícího světa s bohatou historií zakořeněnou v prvním dílu, nováčci se rozhodně neztratí. Příběh bude zcela samostatný a z TLJ pouze převezme bohaté odkazy, reálie a několik postav.

Tvůrci se svým novým dílem snaží o to, čeho jen sporně dosáhl Broken Sword: The Sleeping Dragon – o konečnou genezi žánru akčních adventur. Funcom pouze nepřidává akční složky do klasického schématu point & click adventury, ale nechává je, aby se staly její součástí a oživily ji. Dreamfall tak bude dynamickou hrou měnící se v závislosti na vašem postupu. Hráč nesmí mít pocit, že plní jen předem danou řadu úkonů. Skončíme-li například zavření za chatrnými dveřmi, dalo by se očekávat dlouhé hledání klíče, případně nudný pixel hunting. Proč, když lze dveře jednoduše vykopnout? Podobně se může Zoë zachytit vodního kola a nechat se vynést na nepřístupnou plošinu atd. Důležité je, že většina podobných akcí se odehraje automaticky, takže ani adventurista s reflexy artritického lenochoda nebude nucen prodělat výcvik klikacího prstu.

Pohyb ve hře bude o něco komplikovanější

Útulný příbytek

V Dreamfall narazíme na ryze akční souboje, nicméně i jim se bude možné ve jménu svobody zcela vyhnout

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

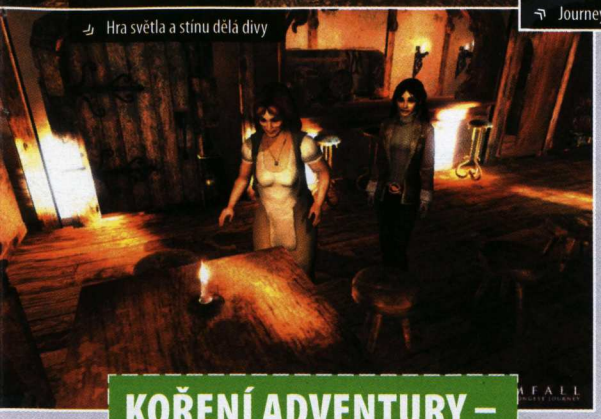
Slovo odborníka:

Pavel Černohous
Skalní fanoušek adventur

Změny herního konceptu oproti prvnímu dílu, který se již stačil stát klasikou žánru, jsou ze strany vývojářů velmi riskantním a odvážným krokem. Pokud to s akčními prvky přeženou, ztratí velkou část milovníků adventur coby potencionálních zákazníků a přitom akčněji zaměřené hráče mohou zase odradit složitější puzzly. Pokud však adventurnímu žánru nemá jednou dojít dech, musí nutně najít nový směr, kterým by se mohl ubírat, a proto s napětím očekávám, jak bude Dreamfall nakonec opravdu vypadat a jak se bude hrát. Zda akce a přemýšlení nad puzzly najdou optimální rovnováhu, nebo zda rezignuje na akci prokládanou občasným přesouváním beden, přehazováním páček nebo hledáním klíče. Upřímně doufám a držím vývojářům palce, aby to tentokrát byl ten první případ.

Jedna z akčních částí?

Journeyman Inn, lokace z minulého dílu


Hra světla a stínu dělá divy

Žádná z herních situací by navíc neměla končit neúspěchem. Díky důrazu na volnost a nelinearitu nám má kterékoliv "špatné" řešení pouze odhalit skryté lokace, dialogy nebo celé části hry. Obecně by měl celý svět plynule reagovat na každou významnější akci a ukázat její následky. Rázné inovace se dočkají také puzzly. Již nebudou onou zdržující částí, v níž hráč hodiny hledá správnou kombinaci čtyř kamenů závislou na náladě žabky rosničky v nedaleké tůni. Organické začlenění hádanek bude poplatné celému stylu hry, mnohdy tak bude existovat více cest vedoucích k řešení. V Dreamfall narazíme i na ryze akční souboje, nicméně i jim se bude možné ve jménu svobody zcela vyhnout. Ať již plížením nebo vhodnou diplomatickou mluvou.

Svět plný krásy a tajů

TLJ představila mistrné spojení reálného světa ovanutého lehkým odérem zašedlého sci-fi s fantastickou říší plnou barev. Dreamfall se rozhodl pokračovat ve vyšlapané stezce. Zoë začíná svou pouť v Casablance roku 2219. Hráč zde navštíví ponurá centra černého obchodu, stejně jako technokratické laboratoře ve výšinách mrakodrapů. Casablanku vystřídá futuristické Japonsko, největší přislib však skýtají snové lokace magické Arcadie. Znovu se vydáme do přístavní metropole Marcuria, kterou se nesou zvěsti o hrozbě neznámého čarodějnického kultu. Navštívíme podzemní města a nakonec také samotnou Zimní říši, kde veškeré přírodní zákony odlétají na dovolenou a svou váhu zde má jen čiročirá pravda, po jejíchž stopách se budeme pídit.

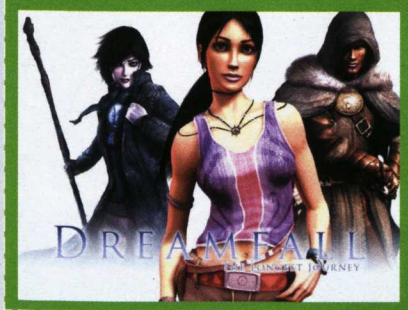
Minule vdechli norští grafici předrenderovaným pozadím nebývalý život, nyní se pokoušejí o to samé v kompletním třírozměrném zpracování. Licencovaný engine Shark 3D z produkce německé společnosti Spinor se ujme taktovky nad dynamickým osvětlením, propracovaným pohybem charakterů i jejich mimikou. Dle prozatímních ukázek má grafika co nabídnout – nádherné pohádkové exteriéry, atmosféru zahušťující hru světla a stínu nebo detailní modely postav. Dreamfall je portován na celou řadu konzolí, je proto potěšitelné, že ačkoliv se hráč zhostí přímé kontroly nad postavou prostřednictvím klávesnice, PC verze si zachová možnost ovládání řady akcí myší.

Dreamfall se navzdory konzervativnosti minulého dílu snaží paradoxně zaujmout řadou inovací a novým přístupem k žánru. Pokud se autorům podaří realizovat myšlenku akčních vložek, které hru oživí a nebudou na hráče klást zbytečné nároky, a doplní je úchvatným, hlubokým příběhem, může se hra opět zapsat do dějin.

KOŘENÍ ADVENTURY – POSTAVY

Hlavním prvkem The Longest Journey byla její hrdinka, April Ryanová. Stejně jako se vyvíjela z křehké naivní studentky v zachránkyni lidstva, projde podobnou cestou i Zoë. Nápomocni jí tentokrát budou další dva charaktery, samotná April a tajemný bojovník Kian. Ačkoliv v kůži Zoë prožijeme přibližně dvě třetiny hry, je otázkou, jak se autoři zhostí vykreslení všech postav v daleko kratší herní době ve srovnání s TLJ. Zajímavé je, že jakmile nás scénáristé usadí do těla jiné postavy, ostatní se neodsunou na vedlejší kolej a zůstanou ve hře coby NPC. Celkově má Dreamfall obsahovat na padesát profesionálně namluvených postav zahrnujících i některé staré známé, i když bude tentokrát dialogů o něco méně než v ukecané TLJ. Pojďme si blíže představit hlavní protagonisty.

Zoë Castillo: Žije v Casablance se svým otcem poklidným životem dvacetileté dívky na rozcestí svých životních drah. Ani ve snu by ji nenapadlo, že na ní bude záviset osud tří světů. Ovšem sny zde hrají velkou roli.
April Ryan: Před deseti lety na tom byla stejně jako Zoë, nyní je však uvězněna v nádherném, leč cizím světě Arcadia. Osvojila si zdejší zvyky, a tak nám poskytne odpovědi na řadu otázek.
Kian: Nejkontroverznější postava, která se vžije do role jakéhosi antihrdiny. Bojovník a zabiják oddaně sloužící neznámým ideálům je rovněž zatažen do děje a bude jistě zajímavé sledovat vývoj jeho charakteru.



TĚŠÍME SE:
Pohlcující příběh
Tři odlišené světy a postavy
Symbióza adventury a akce
Grafické zpracování

BOJÍME SE:
Akčních prvků
Mnohem kratšího příběhu než v TLJ

Klasickým adventurám je podle dalšího vývojářského týmu konec. Dreamfall hodlá zopakovat dech beroucí dobrodružství jeho předchůdce v nové grafice a v novém stylu, přičemž výsledek zatím nevypadá vůbec špatně. Doufejme jen, že se tvůrci vyhnou všem chybám a neduhům stejně novátorského, ve finále však spíše nepovedeného Broken Sword: The Sleeping Dragon.

Navštívíme i podzemní město

Cossacks II: Napoleonské války

Největší, nejšílenější, nejukrajinštější = nejlepší?

JAK SE TĚŠÍME:

Žánr RTS **Výrobce** GSC Game World **Distributor** Cenega **Homepage** www.cossacks2.de **Lokalizace** Titulky **Datum vydání** Jaro 2005

Jak řekl jeden slavný vojevůdce: „Čerstvý krátký sestřih a nablýskané hoínky – a zvládneš všechno na světě." Kéž by si totéž mohli myslet i vojáci jeho armády, kteří se při výkonu vojenských povinností museli brodit bazény krve, což – upřímně řečeno – budete dělat v Cossacks také. Hra, která ohromila svět monstrózním zpracováním bitev, se totiž vrací na místo činu. Mrtvých bude ještě víc…

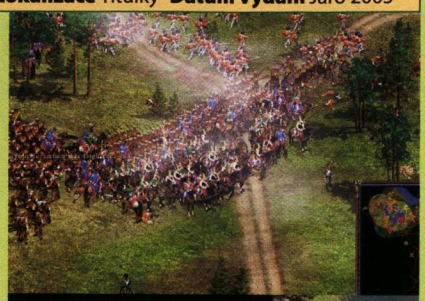
Vesničko má středisková

Cossacks jsou v zásadě klasickou strategií. Klasickou a z dnešního pohledu skoro zastarávající. Základny již nejsou v kurzu, což ale autory evidentně nezajímá, a tak zůstane i v rámci systému těžby vše při starém – šest surovin (zlato, uhlí, kameny, dřevo, železo a jídlo), každá stejně důležitá. Snažit se obejít bez jedné jediné by znamenalo koupit si jízdenku na horskou dráhu (na onen svět).

Ještě než se vrhnete do jakéhokoliv útočení a taktizování, budete muset pečlivě vybudovat infrastrukturu a armádu, protože bez ní byste byli beznadějně ztraceni. Mapy jsou rozlehlé stejně jako fotbalové hřiště o rozloze Grónska, takže du, což jej dělá velice zajímavým, ale zároveň také obtížným. Celý herní model je vybudován na skutečných událostech, na autentickém chování vojáků a v neposlední řadě i na věrohodných bitevních taktikách.

Radost ze hry

Tvůrci slibují mnohé a zatím to vypadá, že se jejich slova plní na 200 % – v samotné hře se jim totiž podařilo skloubit stav propracovaného ekonomického systému, skvělých bojů a nádherné grafiky. Zní to sice jako utopická představa, ale žádný superlativ se neříká jen tak nazdařbůh.



Nepřipomíná vám ta budova něco?

Mírná přesila…

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

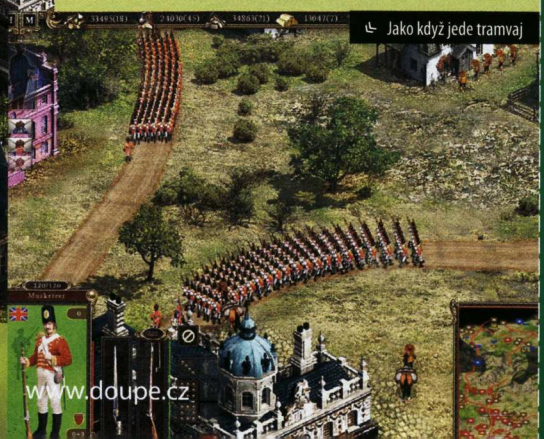
Hra, která ohromila svět monstrózním zpracováním bitev, se vrací na místo činu

s partičkou několika vojáků v nich slávu rozhodně nevybojujete. Koncept hry svou megalomanií jednoduše mírně vybočuje ze zažitého standar-

Příkladně si vezměme pod mikroskop jednotky. Kromě toho, že za každou z šesti mocností bojuje velké množství autentických vojáčků, chovají se i věrohodně a snad poprvé v historii RTS poznáte, co je to mít za zády velitele.

Jaký význam budou hrát v Napoleonic Wars důstojníci? Jednoduše nejzásadnější – bez jejich přítomnosti se totiž vojáci budou chovat jako studenti na školním výletě. Nepořádek, každý si chodí, kde chce a kam chce, a žádný z nich vás nebude poslouchat. Jakmile však zvlčilé jednotce

Sváteční přehlídka



Jako když jede tramvaj

AMERICAN CONQUEST ANEB COSSACKS 1,5

Chcete-li mít jasnější představu o tom, jak by mohl Cossacks 2 vypadat, vzpomeňte si na postarší skvělou hru stejného výrobce. American Conquest též disponovala vyspělým ekonomickým systémem, společné však mají obě hry především masivní bitvy s tisíci jednotek přímo na mapě. V případě Cossacks 2 se hovoří až o 64 tisících vojáků!

Město je mrtvé jako sobotní noc v prudérově

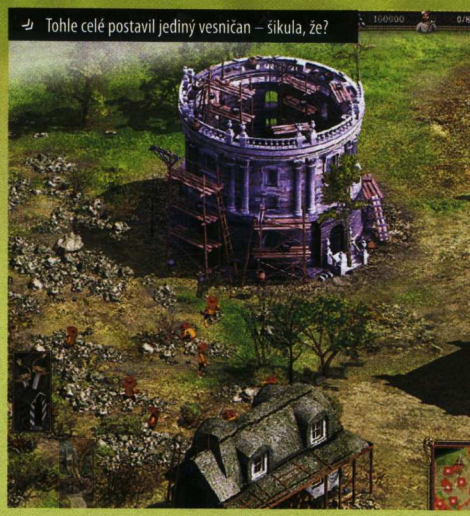
pořídíte oficíra, to je panečku ordnung! Jen se fousatý pán objeví na scéně, všichni vojáci dokouří, přestanou poletovat kolem, poběží se seřadit do úhledné obdélníkové formace a v ní budou jako pes, chvějící se před pánovým trestem, čekat na rozkazy.

Chytrá a krásná po mamince

Boje ale nejsou vším, co by nám na pokračování Cossacks mělo učarovat. Svou roli ve hře hraje i ekonomický systém, díky němuž budete údajně moci v pohodě odrovnat nepřítele bez jediného výstřelu. Stačí jen mít po ruce skupinku vojáků, kteří obsadí strategické cesty vedoucí do tábora nepřítele a odříznou jej tak od dodávek jídla.

Vše výše řečené pro vás ale nebude nic v porovnání s tím, jakého pohledu se vám dostane na grafiku hry. Největší předností 3D enginu bude nádherné a přehledné zpracování budov, jednotek i terénu, který je plný roztodivných stromů, zvířat a jiných, oko hráče hladících efektů. Jednotkami dosud neprobádaný prostor už není zobrazován jako černá barva na mapě, ale je zahalen bouřkovými mraky a v momentě, kdy s jednotkami prostupujete krajinou, mlha s mraky jako by pomalu ustupují a krajinu zalévají sluneční paprsky. Esem v rukávech vývojářů pak budou ingame videa s autentickými záběry z rekonstrukcí bitev. Vše co se grafiky a animací týče se zkrátka dá popsat jen jedním slovem – „nádhera!"

Cossacks 2 jdou ve stopách svého staršího bratříčka. Nehledí na moderní trendy, místo detailního zpracování mimiky vojáků při výstřelu se spíš soustředí na celkové zpracování. Zůstávají


Tohle celé postavil jediný vesničan – šikula, že?

věrní tradičním surovinám i herním technikám klasických RTS a jako bonus přidávají neuvěřitelné bitvy, při nichž se na jedné mapě mohou potkat desetitisíce jednotek. Je to vhodná strategie pro rok 2005? Uvidíme již brzy.

Na tohle by se dalo dívat celý den

TĚŠÍME SE:

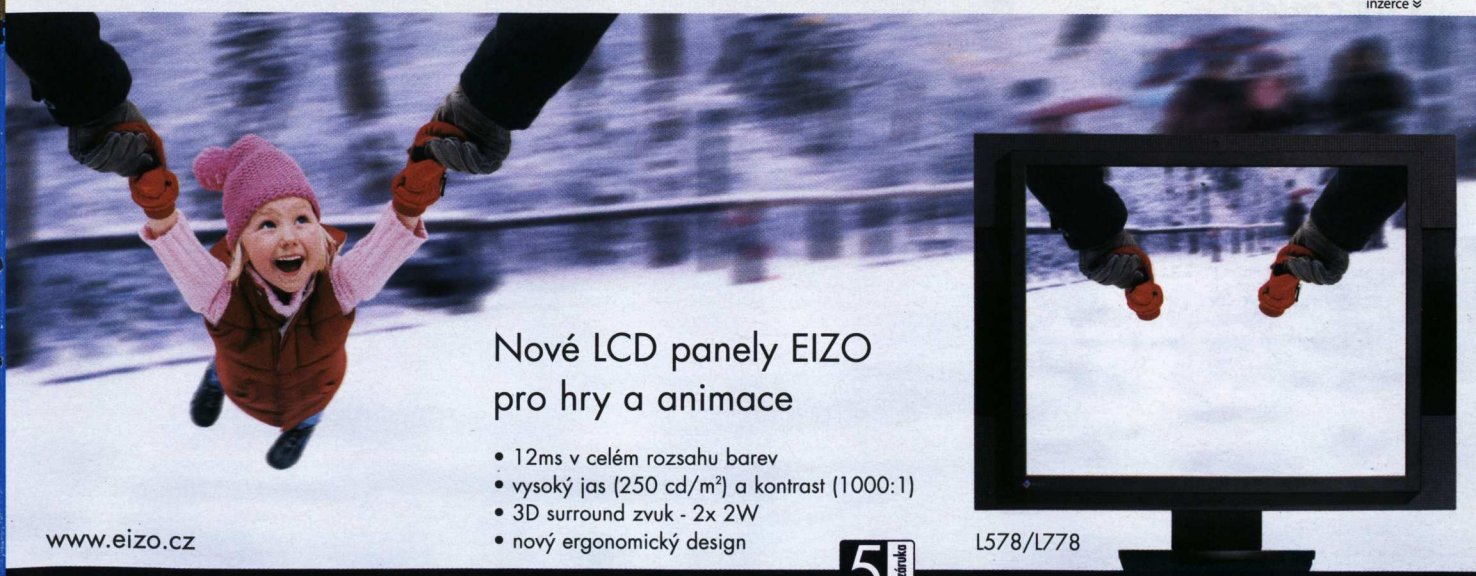
Skvělý ekonomický systém hry
Systém bojů
Obří bitvy
Množství a využití jednotek
Grafika

BOJÍME SE:

Časem by mohlo sklouznout do stereotypu

Pokračování výtečné strategie Cossacks se nezadržitelně blíží a můžeme jen doufat, že hra bude taková, jak momentálně vypadá, protože by se jednalo o titul výjimečných kvalit!

inzerce



Boiling Point: Road to Hell

JAK SE TĚŠÍME:

Kolumbijské pralesy skrývají skladiště drog, desítky dealerů, narkomanů a dalšího svinstva. Boiling Point: Road to Hell má být důvodem, proč je navštívit

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Výrobce Deep Shadows **Vydavatel** Atari **Distributor v ČR** US Action **Homepage** www.deep-shadows.com **Datum vydání** Léto 2005

Ambice nebývají na škodu, jen se to s nimi nesmí přehánět. Očekávané tituly totiž nemusí být vždy tak dokonalé, jak se o nich píše v tiskových zprávách. Boiling Point: Road to Hell se k otázce velebení a vychvalování staví po svém: hype je málo, hře samotné se v herních periodikách věnují jen zřídkakdy a spousta lidí o ní vlastně vůbec neví. Nejvyšší čas to napravit.

Kolumbie, země únosům zaslíbená

Kolumbie. Pro mnohé krajina jako z pohádky; vyprahlé pouště plné dravých zvířat, ale také pralesy s četnými srážkami. Pro jiné však také symbol drogového dealerství, nadvlády mafie, zločinu, zkrátka země „nevídaných možností". Pan Myers by vám konec konců mohl vyprávět. Jeho dcera (sestra podle jiné interpretace – autoři nemají v příbuzenských vztazích ani na oficiálních stránkách úplně jasno) se do jihoamerické země vydala napsat reportáž, jenže se tak stalo už před nějakým tím pátkem a po drahé slečně stále není ani vidu, ani slechu. Šéfredaktor by rád viděl slíbeného sólokapra, starostlivý tatík zase svou drahou dcerku. Ztratila snad signál, nebo se stala obětí únosu? Zapletla se s narkomafií, nebo zabloudila v neprostupné džungli? Otázek je jako afér na české politické scéně, a tak přichází velký Standa (ehm, Myers), aby pochybnostem učinil přítrž.

Budete se moci stát poskokem mafiánů nebo třeba obyčejným řidičem autobusu

Stačil jeden krátký telefonát a náš hrdina už sedí v letadle. Neví, co ho čeká, a do svého batohu si vzal jen to nejnutnější; jestli bude potřebovat pistoli či pomoc místních domorodců, nemá tušení. A zde je také skryto jádro pudla. Boiling Point: Road to Hell sází na volnost, která jako by z vypadla z design dokumentu mistra oboru, série GTA. Hra se má vyznačovat absencí lineárních postupů a maximální volností vaší postavy. Půjdete po stopách své dcery cestou střelby, nebo diplomacie? Volba je na vás. Partičku drogových dealerů můžete nakopat, nebo také nechat být, stáhnout se do ústraní a pátrat po dceři bez přílišné publicity.

Trochu zmokneš, Myersi

Zárukou nelineárních postupů by měl být především rozsáhlý svět a četná prostředí. Čeká nás neuvěřitelných 625 čtverečních kilometrů prostoru, v němž se to pralesy jen hemží. Stejně neuvěřitelně zní i nulové načítání mezi lokacemi, počítač by měl vše zpracovávat průběžně. Prostředí samotná by kromě kvantity měla nabídnout i kvalitu. Úchvatně vypadající vodopády, ale i tiché laguny, bažiny, základny mafiánů či vesnice domorodců.

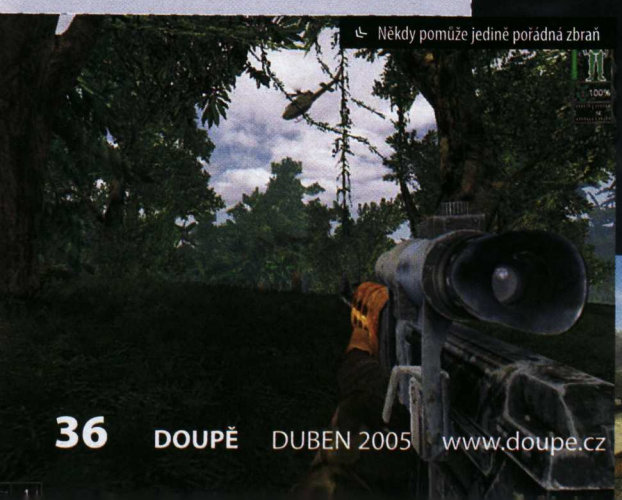
Na svých toulkách budete potkávat nejen řadové občany, ale i jiné složky kolumbijského obyvatelstva. Autoři je rozdělili do šesti základních frakcí: vláda, rebelové, drogová mafie, bandité, CIA a domorodci. Budete podlézat zkorumpovaným úředníkům? Znelíbíte se narkomafii. Dáte přednost sběru listů koky před indiánskými tamtamy? Volba je jen a jen na vás; každý krok však bude mít vliv na chování všech aktérů. Pokud se spolčíte s CIA, můžete si být jisti, že vás kromě zločinců nebude mít ráda ani kolumbijská vláda.

Není nad pořádnou interakci

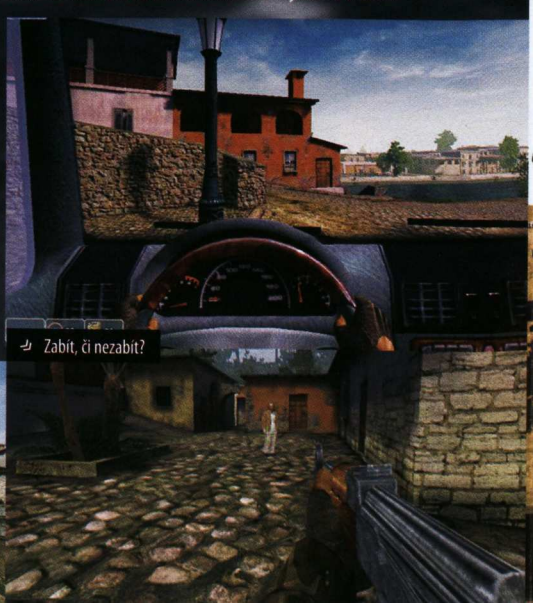
Kolumbie přitom žije svým vlastním životem. Kontakt s oblastí snad ani nelze označit jen za interakci; možnost libovolně pohybovat prakticky s čímkoliv je dnes již samozřejmostí, v Road to Hell se však stává i nemožné možným. I s vlastní

NA VODĚ, VE VZDUCHU I NA SOUŠI

Pohyb po rozlehlých lokacích kolumbijské džungle by po vlastních asi nebyl nejzáživnější, takže budeme mít k dispozici hned několik dopravních prostředků. Cestu divokou jihoamerickou přírodou si budeme prokousávat v tanku nebo třeba helikoptérou. Tvůrci dokonce chystají kromě jiného takové lahůdky jako loď nebo bagr.



Někdy pomůže jedině pořádná zbraň



Zabít, či nezabít?

Slovo odborníka:

Boiling Point mi připomíná cosi jako Morrowind odehrávající se v Jižní Americe. A to je také důvod, proč ve mně tento titul, přestože mu fandím, vzbuzuje mírné obavy. Sliby autorů totiž zatím příliš nekorespondují s tím, co jsme mohli vidět, a když zvážím, kolik času potřebovala Bethesda, aby se kvalitou svých titulů dostala tam, kde je, mám obavu, aby se při hraní této hry nejednalo o Cestu do pekla v tom nejhorším slova smyslu.

Michael Lekovski
Hlavní designér El Matador (Plastic Reality Technologies)

GSC GAME WORLD VERSUS DEEP SHADOWS

Z oficiálních stránek Deep Shadows se dají vyčíst mnohé zajímavosti – například doposud jediný herní výtvor firmy, kterým byla akční záležitost Codename: Outbreak, na níž se kromě Deep Shadows podíleli také o mnoho známější GSC Game World (v současnosti připravující očekávaný Stalker: Shadows of Chernobyl). Co spolu mají obě vývojářská studia společného? Mnoho, původně se totiž jednalo o jednu společnost. Obě vzniklé firmy se však vydaly prakticky totožnou cestou: jejich hry jsou kombinací akce a RPG, pyšní se světem o neuvěřitelné rozloze, dlouhými dialogy a prakticky nulovou linearitou. Zatímco GSC ale zůstalo věrné ukrajinské domovině, Deep Shadows dalo přednost kolumbijským pralesům. Kdo zvolil správnou cestu?

postavou můžete nakládat dle libosti. Autoři totiž označují Boling Point za kombinaci RPG a akce, takže se na Myersovi projeví špatná životospráva, včerejší pitka v baru nebo testování nové silné drogy. Mimochodem – autoři zachází až tak daleko, že rány si budete muset léčit podobně jako ve skutečnosti. Jistě, můžete dát přednost neodborné pomoci a přijít tak nešťastnou shodou náhod (nic neobvyklého) o nějaký důležitý orgán, ale stejně tak je tu možnost svěřit se péči odborníků, kteří si však svou znalost oboru a vyspělost techniky kompenzují mnohanásobně vyššími cenami. Protože peníze pochopitelně nebudete potřebovat jen v čekárně a pátrání se trochu protáhne, budete se muset poohlédnout po nějakém zaměstnání. Vybere si snad každý, ve hře se budete moci stát poskokem mafiánů nebo třeba obyčejným řidičem autobusu.

Knipl, volant, řídítka

Autobus naštěstí není jediný dopravní prostředek, který na prašných kolumbijských cestách potkáte. Budete moci vyzkoušet úplně vše, motocyklem počínaje a vrtulníkem konče. Jak si svůj vehikl obstaráte, je jen a jen na vás. I zde se ovšem autoři striktně drželi skutečnosti a auto jen tak nenastartujete, nemáte-li po ruce ty správné klíčky do zapalování. Samozřejmostí je i reálný fyzikální model. Prostřelit protivníkovi gumu, rozbít sklo či jen prostě „píchnout", nic z toho nepředstavuje problém.

Nádech reálného světa má hře dodat grafika. Úchvatně vypadající lokace, od skutečnosti nerozeznatelné postavy. Vše vypadá až idylicky dokonale a z míry mě vyvedla jen koncová cena. Road to Hell vyjde za pár měsíců, již nyní ale známe cenu produktu u nás. 300 Kč? Na AAA titul podezřele málo.

TĚŠÍME SE:

Naprostá volnost
Reálné prvky
Skvělý žánrový mix
Grafika

BOJÍME SE:

Podobnosti se Stalkerem
Nízké ceny

Boiling Point vypadá v mnoha ohledech až neuvěřitelně slibně. Je možné, aby něco podobného skutečně fungovalo? Věříme, že ano. Rozlehlý herní svět, naprostou nelinearitu a propracovaný RPG systém si rozhodně dáme líbit.

Katalog mobilů jaro/léto 2005 právě v prodeji

148 stran jen za 89 Kč

rádce při výběru telefonu

všechny mobily na českém trhu

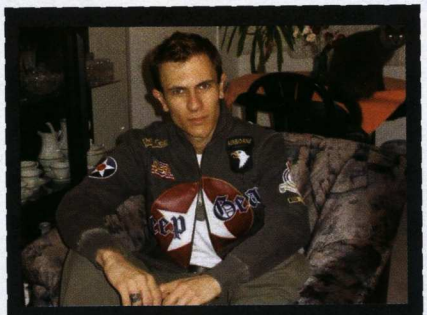
podrobné parametry a ceny

Čtenáři NAOSTRO: Lukáš Codr, Vývojář, moderátor, novinář

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V tomto čísle se do horkého křesla posadil designér Illusion Softworks, novinář a moderátor pořadu GamePage Lukáš Codr.

Novinář a vývojář v jednom

[?] Cítíte se být víc vývojářem, novinářem, nebo snad televizní hvězdou?
[!] Vezmeme to popořadě. Vývojářem ano, i když velmi nezkušeným (ale učím se rychle, vážně). Novinářem? No, jestli se dá práci v herních magazínech říkat novinařina, tak určitě. A televizní hvězda? Ne, tak to opravdu ne – zatím se mi stalo jenom dvakrát nebo třikrát, že mě na ulici někdo poznal a budu rád, když to takhle zůstane. Z televizních hvězd typu Vojty „SSX" Kotka nebo Leoše „Burnouta" Mareše si rád dělám legraci, ale to je tak všechno.



[?] Jaký je to pocit pracovat jako herní novinář a následně si vyzkoušet, jak vše vypadá z druhé strany barikády, ve vývojářském týmu?
[!] Je to změna, velká změna. Prakticky ze dne na den musí člověk zapomenout na současné hry a začít myslet na to, co budou lidé hrát za dva, tři roky. Herní novinařina se dá navíc dělat v pár lidech a všechno řešit na poslední chvíli těsně před uzávěrkou – chovat se stejně v týmu dvaceti, třiceti vývojářů by byla hodně rychlá cesta k vyhazovu. Herní redaktoři žijí od jedné uzávěrky ke druhé, kdežto vývojáři musí pracovat průběžně a (marně) doufat, že na ně na konci projektu nečekají tři, čtyři měsíce, kdy budou v práci od rána do rána.

[?] Změnila tato zkušenost váš názor na herní recenzenty nebo recenzování obecně? Musel jste třeba zpětně (alespoň v duchu) přehodnotit některé verdikty?
[!] Verdikty jsem nepřehodnocoval – když se mi jednou hra líbí, dostane hodně procent, když ne, tak málo. Ale teď už si dokážu představit, že za každou hrou je spousta lidí, kteří jí věnovali několik let práce. Přiznám se, že nějak přestávám mít nervy na to říkat těmhle lidem do očí, že celé ty měsíce a roky dělali něco, co vypadá příšerně a nedá se hrát, ale zároveň to napsat musím, protože je to pravda a nechci něco nalhávat čtenářům. Proto už píšu mnohem radši preview a reportáže, u kterých podobné morální dilema nehrozí.

[?] Překvapil vás vývoj her něčím?
[!] Překvapili mě vývojáři, jak málo toho ví o fungování herních časopisů. Některé jejich představy byly trochu naivní – třeba že recenzenti všechny hry dohrávají do konce, i když je dostanou třeba dva dny před uzávěrkou.

[?] Naopak pomohla vám nějak recenzentská zkušenost při vývoji?
[!] Když člověk pár let recenzuje hry a dělá redaktora, tak má dost „nahráno" – třeba v OPS2 jsme vyzkoušeli prakticky každou lepší hru na PS2. Hodí se mít solidní zázemí a pamatovat si, že tahle hra měla dobré ovládání, v jiné byla zase skvělá kamera.

[?] Co konkrétně obnáší vaše pozice v Illusion Softworks? Co je náplní vaší práce?
[!] Jako designér pomáhám s návrhem nových her – o čem budou, co se v nich bude dělat, jak budou vypadat levely atd. Zároveň testuji projekty ostatních týmů a čas od času poradím, co by se dalo zlepšit.

[?] Můžete nám prozradit více o hře, na které pracujete? Typ, žánr či kdy vyjde?
[!] Můžu, ale asi by mě šéfové vycpali a pověsili pro výstrahu ostatním na nástěnku u nás v kanceláři. Ale teď vážně – podobné věci si vývojáři většinou schovávají pro velké zahraniční časopisy, které výměnou za exkluzivní informace věnují hře třeba obálku nebo obrovské preview. Pro vývojáře je to reklama zadarmo a časopis se může pochlubit něčím, co nemá konkurence. Kdybych tu teď odhalil nějaký nový projekt, tak bychom o všechno tohle přišli, a ani se mi nechce myslet na to, o co všechno bych pak přišel já...

Herní průmysl

[?] Mají podle vás nezávislá studia jako Illusion Softworks v herním průmyslu šanci na samostatnou existenci, nebo se dříve či později budou muset stát pobočkami obřích vydavatelských firem, aby mohla dostát moderním trendům?
[!] Z krátko- a střednědobého pohledu nepochybně ano, ale kdo se chystá běžet dlouhou trať, měl by si hodně dobře rozmyslet, co dělá. Výroba her pro next-gen systémy (PS3, Xbox2) bude enormně drahá a týmy budou muset mít několik desítek, možná i stovek lidí. Jenom se podívejte, kdo stojí na druhé straně – třeba EA, u kterých není problém přidělit na hru třeba 300 vývojářů. Nebo Ubisoft, který má v Šanghaji přes tisíc zaměstnanců. Prostor pro menší studia bude existovat pořád, ale pokud budete chtít dál dělat špičkové hry, budete muset najít způsob, jak se s konkurencí interních týmů velkých vydavatelů vypořádat. Ale na každého nezávislého vývojáře stejně jednou čeká osudová volba – buďto zkrachuje, nebo se stane vydavatelem, nebo ho vydavatel koupí.

PROFIL OSOBNOSTI

Lukáš Codr se narodil 16. srpna 1979 v Českých Budějovicích. První setkání s hrami zažil v roce 1984 na výstavě sovětské kultury, kde si vyzkoušel automat „gorodky", nezapomenutelný výtvor ruských inženýrů. V herních magazínech začal pracovat v roce 1999, tehdy jako externista GameStaru. Poté přešel na místo webmastera (mimo jiné pomáhal rozjíždět server gamezone.cz) a kariéru on-line zpravodaje zakončil coby stálý redaktor BonusWebu v roce 2001. V roce 2002 stál s Faridem Starmanem u zrodu české verze Oficiálního PlayStation 2 Magazínu, kde pracoval dva roky jako redaktor. Souběžně s tím rozjel projekt DVD pořadu redakce Levelu - Level TV.

V současné době pracuje na plný úvazek v Illusion Softworks jako designér a studuje posledním rokem ekonomiku na ČVUT FEL. Zároveň stále publikuje své články v několika časopisech (Level, PlayStation 2 Magazín) i na herních webech. Pro časopis Level stále vytváří pořad Level TV a v České televizi má na starost konzolové díly GamePage.

[?] Je počet a kvalita českých vývojářských společností srovnatelná se zahraničními?
[!] Početně se nemáme za co stydět, ale kvalita? Buďme diplomaté a řekněme „jak které". V případě Illusion Softworks vážně nemám z případného srovnání strach – na Game Developers Conference nás ostatní renomovaní vývojáři naprosto respektovali.

[?] Kdy podle vás ovládnou herní trh v České republice konzole?
[!] Až mi přestanou do pošty chodit sáhodlouhé e-maily čtenářů o tom, proč jsou konzole horší než PC a proč by si konzoli nikdy nekoupili. Je to hlavně otázka kvality her – jestli budou na PS3 či Xbox2 mnohem lepší hry než na PC a jestli budou next-gen konzole cenově dostupné, pak budou stačit jedny, dvoje Vánoce a trh bude jejich.

[?] Jak vidíte šance nových handheldů PSP, DS u nás? Který z nich bude úspěšnější?
[!] Přiznám se, že jejich šance nevidím moc růžově. Co se konzolí týče, máme ještě na vyspělé země co dohánět, a v handheldech je tahle ztráta ještě markantnější. Je možné, že Sony překvapí a PSP si koupí hodně lidí, ale spíš bych to viděl na remízu zapříčiněnou všeobecným nezájmem. Já sám si ale pořídím obě platformy.

Hry a televize

[?] Proč je pořad GamePage tak krátký?
[!] Důvodem jsou priority České televize – počítačové hry prostě nejsou atraktivní pro širší publikum – a dokud se bude na telenovely nebo Přemka Podlahu s konví, co šetří vodu, dívat třikrát víc lidí, tak se to nemá šanci změnit. Dramaturg GamePage neustále bombarduje vedení žádostí o prodloužení vysílacího času a daří se mu to se střídavými úspěchy (díkybohu aspoň za těch dvacet minut týdně). Ale určitě nám můžete pomoci vy, diváci a čtenáři, když budete psát do televize žádosti o prodloužení GamePage – divácké ohlasy kupodivu neignoruje ani Česká televize. Bohužel zatím jsme v očích vedení ČT spojení hlavně se stížnostmi (zrovna nedávno hrozil jistý lékař Radě ČT žalobou, když nezruší ten náš pořad o morálně pokleslé zábavě, plné násilí, který navíc uvádí psychopatické osobnosti – a to jenom kvůli tomu, že hrál Roman Šebrle ve studiu deset minut Hitmana) a vaše dopisy ten dojem určitě můžou změnit. Jo, a hlasujte pro nás v TýTý, ať si i ostatní televize všimnou, že existuje něco jako hry.

[?] Spousta diváků by určitě ocenila i poněkud vyspělejší pojetí pořadu. Bude někdy GamePage vypadat jinak, než jako pořad pro desetileté děti?
[!] Přiznám se, že bych vyspělejší pojetí pořadu ocenil i já, ale mé představy se nemusí vždycky slučovat s dramatickým záměrem ČT. Sám bych neměl problém s tím, kdyby GamePage vypadal jako kdysi Kinobox (čistě videa z her, bez živých moderátorů), ale to všechno je otázka peněz a – ano, uhodli jste to – dramaturgického záměru. Znovu platí, že se změnou můžete pomoci svým ohlasem vy, diváci. Piště, e-mailujte, volejte. Bez zpětné vazby půjdou ty změny dost pomalu.

[?] Z jakého důvodu jsou v pořadu celebrity, které často nemají ke hrám příliš co říct?
[!] Víte, on je to trochu problém – je prima mít ve studiu nějakého hosta, který ten pořad trochu oživí, ale otázka je, kdo by měl tím hostem být. Zkoušeli jsme herní vývojáře, ale ty naprostá většina lidí mimo herní scénu nezná a dost často je problém dostat z nich kloudné slovo (čest výjimkám jako Karel Papík nebo Dan Vávra). Potom jsme zkoušeli herce, zpěváky – zkrátka celebrity. Jenže většina z nich začala rozhovor slovy „víte, já ty hry moc nehraju, teda spíš vůbec ne" a naštvali se na nás hráči. Poslední dobou se snažíme o nějaký rozumný kompromis a hledáme známé lidi, kteří skutečně mají rádi hry (třeba Roman Šebrle), nebo aspoň lidi, kteří by nám mohli k té které hře něco říct (například Franta Straka a FIFA). Ne vždycky se to povede, ale snažíme se zlepšit – jestli někdo znáte nějakou celebritu, která hraje hry, tak sem s ní.

[?] Jak dlouho trvá natáčení jednoho dílu?
[!] V jednom cyklu se natáčejí vždycky čtyři díly najednou, aby byla výroba pořadu levnější. Jeden den se přetahují videa z her na kazety (což znamená, že musí recenzenti do budovy televize, kde je připojený počítač k převodníku), dva dny se točí různé reportáže a záběry z exteriérů (oblíbené je hlavně Studio bříza – lesík za hlavní budovou ČT) a jeden den se natáčí ve virtuálním studiu. Dohromady čtyři dny natáčení, k tomu ještě pár dní střihu a zvučení a nějaký čas na přípravu recenzí.

[?] Nemáte v zásobě nějakou obligátní „veselou historku z natáčení"?
[!] Spíš bych mohl odvyprávět spoustu hororů z natáčení, ty veselé historky jsou spíš jenom takové střípky. Jistou dobu bylo třeba hrozně populární dávat do každého dílu nějaký kostým herní postavičky, jenže maskérna a kostyménna byla dvě patra nad zkušebnou, kde se natáčelo a někde na půli cesty postavil moudrý architekt jednu z asi miliónu jídelen pro zaměstnance. No a teď si představte kantýnu plnou lidí, kterou se prodírá plešatý Hitman, voják Vietkongu se samopalem, nebo třeba brouk Pytlík. Strávníci na nás koukali všelijak a někdy si říkám, že měl ten doktor s těmi psychopaty pravdu.

Osobní

[?] Které tři hry byste si s sebou vzal na pomyslný pustý ostrov?
[!] Frontier: First Encounters (pokud možno s nejaktuálnějším patchem), SimCity 4 a GTA: San Andreas. Nebo tisíc speciálních edicí Flashpointu, abych měl prkýnka na stavbu lodě. Tímto bych chtěl poděkovat klukům z Bohemia Interactive, protože se jim ta speciální edice opravdu povedla.

[?] Jak si představujete ideální hru?
[!] Celou dobu jsem se děsil, že přijde podobná otázka, a už je tady. Abych pravdu řekl, já nevím. Jako vývojář bych měl samozřejmě odpovědět, že je to každá hra, kterou dělám, ale já fakt nevím. Ideální hra se těžko definuje a dovedu se představit, že kdybych tu začal něco popisovat, tak bych se tomu za dva roky jenom smál a za dalších pět let by to vydali EA nebo Sony. Nechcete se mě zeptat radši na holky nebo na auta?

[?] Kterému hernímu žánru prorokujete největší budoucnost?
[!] Vážně by tam nebylo něco o holkách a autech? Stejně nakonec všichni skončíme v Matrixu, kde se na nějaké žánry nehraje....

[?] Kdepak, skončíme herně. Jste konzolista, nebo PCčkář?
[!] Já hraju úplně na všem – zajímají mě kvalitní a zábavné hry a nerozlišuji při tom platformu. Dokážu se stejně dobře pobavit u konzole, PCčka, handheldu nebo třeba u osmibitu (koneckonců i můj největší koníček – sportovní paintball – je tak trochu first person střílečka). Vykašlete se už na nějaké války konzole proti PC, PS2 proti Xboxu, PSP proti DS – buďte rádi, že existují skvělé hry, a čím víc jich bude, tím líp.

VLADIMÍR ŠIMŮNEK, HUDEBNÍ SKLADATEL

V příštím díle Čtenářů NAOSTRO přivítáme v našem horkém křesle obzvláště vzácného hosta – celosvětově známého skladatele herní hudby Vladimíra Šimůnka, který se proslavil zejména nezapomenutelným hudebním doprovodem tuzemského hitu Mafia.

Vladimír Šimůnek se zajímá o hudbu už odmalička. Poté, co si vyzkoušel skládání pro kytaru, si pořídil počítač Atari 1040 a několik syntezátorů a pokoušel se o komponování elektronické muziky. Začátkem devadesátých let založil skupinu Datwerk, se kterou vydal dvě alba. Později rozjel vlastní projekt Baykal, který se věnuje taneční hudbě a remixům pro různé české kapely (JAR, Monkey Bussines, Pražský Výběr). Také tvoří hudbu pro různé dokumentární filmy, znělky filmových kanálů (HBO) a reklamní spoty.

K tvorbě herní hudby se Vladimír dostal náhodou, díky nabídce týmu Phoenix Arts (Paranoia 2). Ve hře byli použity skladby Baykalu a také částečně muzika zkomponovaná přímo pro hru. Po této zakázce přišla nabídka na zhudebnění strategie Husita. V roce 2001dostal nabídku od Illusion Softworks k vytvoření hudby pro Mafii, která jej minimálně mezi herní veřejností proslavila (hrála se kupříkladu na koncertě herní hudby v Lipsku). Muzika vznikala původně na počítači za použití samplerů simulujících klasické nástroje symfonického orchestru, která byla poté přepsána do not a nahrána živým orchestrem. Momentálně Vladimír pracuje na hudbě pro Mafii 2 a další, dosud neoznámený projekt.

Otázky můžete Vladimíru Šimůnkovi posílat do 10. dubna 2005. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jiří Horyna. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Brothers in Arms:

Válka nikdy nebyla věrohodnější

Žánr Taktická FPS **Výrobce** Gearbox Software **Distribuce v ČR** Playman **Homepage** www.brothersinarms.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 3 GB na HDD **Lokalizace** Žádná **Platforma** PC, Xbox, PS2 **Cena** 1 599 Kč

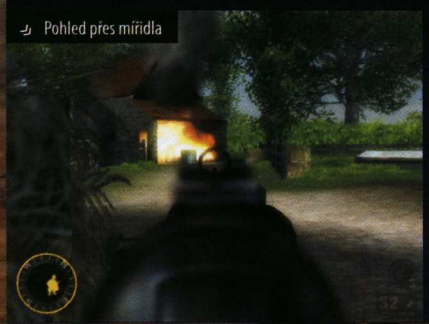
Video ze hry najdete na DOUPĚ DVD 04/05

Stačí letmý pohled na okolní obrázky a vaší hlavou prolétne myšlenka, kterou si dokáži živě představit. Zklamání, že tady již něco podobného bylo. Smutek, že výsledná číslice v hodnocení není oprávněná. „Zase další lineární Medal of Honor." Ano, je to opět stejná válka, stejné bitvy, ale opravdu jiná hra. Bratři ve zbrani jsou výjimeční, přestože na první pohled nedají nic znát.

Jádro jejich jedinečnosti tkví v místech, kde byste ji nehledali. Brothers in Arms nepřistupují k válce jako k tragédii celého lidstva a miliónů vojáků, z níž vystupuje jediný člověk. Do válečných her vnáší emocionalitu, důraz na lidské city, na vnímání všech pocitů, které se obyčejnému vojákovi honí hlavou. Budete mít dost času pochopit, že lidské odhodlání zmírá před hrůzami, které válka skýtá. Že strach je na místě, přirozený, oprávněný, ale že také v boji může znamenat smrt.

Žádná jiná válečná akce tolik nesází na vaši schopnost uvažování

Pohled přes mířidla



Stačí jen zašumění a rozdíl poznáte na vlastní kůži. Call of Duty je píseň o hrdinství – vzpomíná na velké okamžiky války, patriotismus, odvážné činy a velkolepá vítězství. Brothers in Arms je tichá balada o několika akordech, které spojuje stejný motiv zármutku, strachu a obav. Neznamená to však, že by mu chyběl zřejmý nadhled, alespoň do té míry, v jaké si ho jsou schopni udržet sami vojáci 101. výsadkové, kteří stojí po vašem boku. Vaše jméno je seržant Matt Barker a v rukou třímáte osud mnoha vojáků.

Míření, smíření

Nepřátelské jednotky se blíží a v ten okamžik emoce, citovost, i jakékoliv filosofování nadobro mizí. Není pro ně místo, hraje se jen na přežití – vítěz bere vše, poražený se vrací domů v dřevěné rakvi a často ani to ne. Brothers in Arms nicméně dostávají svému slibu. Vypouští středový kříž pro míření, přidává špetku nepřesné střelby a dělá z vás jen malého pěšáka v obrovském válečném poli. Bratři ve zbrani nejsou hrou pro notorické vraždící stroje, které přeběhnou k bunkru nepřátel a během několika sekund provedou čistku podobnou těm, kterými tak proslul Stalin. Usilují o realistický zážitek, ve kterém není pro výjimečného člověka místo. Ani vy si nebudete za celou hru ani jednou připadat, že jste v kůži hrdiny a výjimečného vojáka.

Ohřejeme se u ohýnku

Tady jsou – vojáci, kolegové, kamarádi

Neznamenáte totiž vůbec nic. Proti jednomu muži snad ano, tři nebo čtyři se rovnají jisté smrti. Bez středového kříže je střelba nepřesná (efekt má pouze na blízké vzdálenosti, byť i zde sporadický), a chcete-li precizně zacílit, musíte využít pohledu přes mířidla. Aby bylo realismu učiněno za dost, zbraň vám překrývá často polovinu výhledu a v kombinaci s rozklepanými pažemi budete střílet tak přesně jako člověk postižený Parkinsonem.

Chtě nechtě se proto Brothers in Arms přesouvá z plynulé cestičky soubojů jeden na jednoho do světa bojových linií. Většina kontaktů s nepřáteli se omezuje na přestřelky za plotem, stromem nebo balíkem slámy ukrytých vojáků. Tvůrci nám naservírovali dostatečnou porci nejrůznějších překážek, a tak nechybí ani příležitost rychlých výpadů do týlu nepřítele. Zapotřebí je ale zvládnout taktickou a týmovou část hry – inovace, kterou se Brothers in Arms proslaví.

Taktika, recept k úspěchu

Představte si jednoduchou situaci. Jste pod ostrou palbou a při životě vás drží jen několik

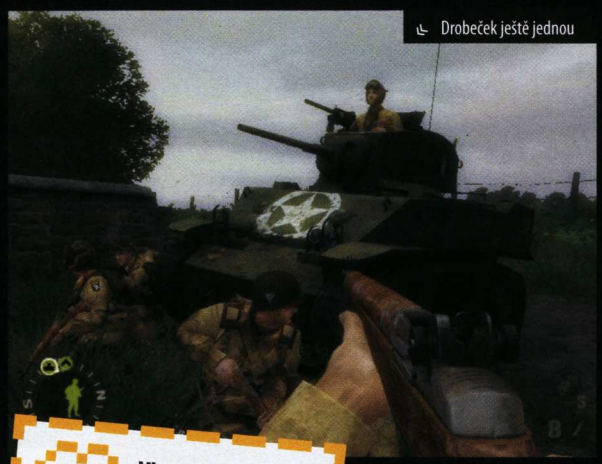
Kamil Grič, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Road To Hill 30

ztrouchnivělých prken dřevěného plotu. V té chvíli zasáhne ruka boží a vy vidíte vše: váš úkryt, pozici nepřátel, celé okolí, jako byste nad celým územím zvolna prolétali. Zázrak? Ne, nepohybujeme se v rovině fantazírování. Ruku boží ve hře zastupuje taktický mód, který můžete kdykoliv vyvolat stisknutím klávesy V. Nabízí jedinečný pohled na aktuální bitevní pole, dovoluje vám získat dokonalý přehled o pozici nepřátel (pouze těch, které už jste během akční části spatřili), vás a vašich mužů, aktuálního cíle, nebo třeba složek terénu.

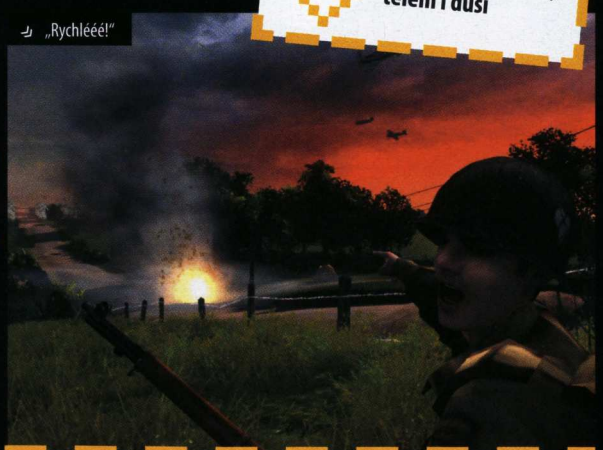
Už jsem se zmiňoval, že vraždění a hrdinské výpady k úspěchu nevedou. V Brothers in Arms se hraje na taktiku a jakkoliv se vám může zdát zbytečná, nudná a hloupá, ve finále skvěle funguje. Do rukou dostáváte vlastní tým, který není jen příručním zavazadlem po vzoru Call of Duty, ale skvělou a snadno využitelnou silou. Na Call of Duty jsme zbožňovali právě jeho týmového pojetí, důraz na více postav – po boku Brothers in Arms je ale předloňský hrdina jen malou demoverzí toho, co dnešní hry dokáží simulovat. Bratři ve zbrani potvrzují, že spojení FPS a týmové akce může být hladké, plynulé a s citem fungující.

Jdou na to od lesa. K ovládání týmu si vystačíte pouze a jen s myší, v lepším a ideálním případě nepohrdnete dvojicí nebo trojicí dalších kláves, které vám vaše snažení znatelné ulehčí. Myš je přitom stěžejním a hlavním bodem – pravým tlačítkem vybíráte místo, na které se mají vojáci přesunout, levým potvrzujete další volby. Kombinací několika kláves můžete přivolat jednotky zpět, stejně jako přepínat mezi několika týmy, v nichž nebude chybět – a teď se podržte – ani drobeček tank!



Drobeček ještě jednou

Vhodné pro: Vojáky tělem i duší



„Rychlééé!"

Uniká vám význam toho všeho? Není nic jednoduššího, než si předvést fungování týmového pojetí v praxi. Jak se dostanete na kobylku opevněnému zákopu, ze kterého vás kulometnou palbou odstřelují nepřátelé? Naveďte jednotky za překážku, nechejte je odstřelovat nepřátelské hnízdo a sami – pomalu a polehoučku – postupujte až k nepřátelské pozici. Schovejte se za nejbližší balík slámy (nebo cokoliv jiného) a jeden plachtící granát vaše problémy vyřeší.

Moment překvapení

Příkladů, proč a jak využít taktických prvků, se najdou stovky. Částečný přesun

Brothers in Arms 2 na cestě

Páni vývojáři si rádi pouští pusu na špacír, a tak jsme se už v posledních měsících loňského roku mohli radovat z příjemné, byť oficiálně nepotvrzené zprávy – Brothers in Arms se dočkají svého nástupce a pokračovatele, který bude mít z původní hrou společného více, než byste zřejmě předpokládali. V druhém díle se znovu vtělíme do kůže seržanta Matta Bakera a dokončíme rozdělanou práci. Chybět nemají zajímavé mise jako operace Market Garden nebo bitva o Bulge. Přestože žádné další bližší informace nejsou známy, pravděpodobný je přechod na nový engine, který by měl vizuální dojem posunout o několik kroků kupředu. A datum vydání? Tipujeme podzim 2006.

Pravděpodobnost vydání podle Doupěte: 99 %

VÁŠ PRVNÍ SESKOK PADÁKEM ANEB VŠECHNO JE JEDNOU POPRVÉ

Ve válce se vás nikdo neptá, jestli do ní chcete, nebo ne

Marně byste hledali odhodlání na tváři mladých chlapců

Pokladný let se zvrhá v nebeské peklo

Skočit, nebo umřít?

Letíte jako ptáci, ale letíte sami – celá jednotka zahynula v plamenech hořícího letadla

Kde to jen k sakru jsme, Bakere?

Vraždění a hrdinské výpady k úspěchu nevedou. V Brothers in Arms se hraje na taktiku

vojáků od překážky k překážce, kdy vždy jeden z mužů kryje druhého, záškodnické výpady proti nepříteli, jeho zmatení nebo odlákání pozornosti. Žádná jiná válečná hra historie vám nenabídla takovou porci volnosti, žádná jiná tolik nesází na vaši schopnost uvažování. Brothers in Arms ano. Špatné rozhodnutí znamená smrt vás nebo několika vojáků. Dobré vyústí v rychlé dobytí nepřátelských pozic. A protože hru nemůžete v jejím průběhu ukládat (děje se tak pouze na předem stanovených checkpointech), za každou chybu tvrdě zaplatíte.

Tvůrci nicméně rozpletli několik záchranných nitek, za které můžete v krizovém okamžiku „zatahat". Není to jen zmíněný taktický mód, ale celá sada ukazatelů, kterými můžete takříkajíc podvádět – samozřejmě na úkor realistického zážitku. Nad hlavami nepřátel mohou viset ukazatele jejich odhodlání (červená znamená vysoké, šedá nízké). Svítí-li rudě červená, můžete očekávat tvrdou a nekompromisní palbu, pokus o přesun blíže k vám a další výpady. Šedá naopak značí zahnání a zmatek v řadách vojáků, a je tudíž ideální pro vpád mezi nepřátele.

Taktický pohled, ukazatele nad hlavami nepřátel, indikátor zdraví. Prvky, které jdou proti původní ideji hry nabídnout co možná nejvěrohodnější zážitek. A tady se – stejně jako už mnohokrát předtím – ukazuje síla Brothers in Arms. Silnou většinu podpůrných prostředků můžete s elegancí vypnout. Zůstanete tak v bitevním poli sami, vyzbrojeni pouze vlastními smysly a inteligencí. Atmosféra nabývá hustoty, o které se Call of Duty nesnilo, ale kterou

Čas odpočinku a zahojení ran

Déšť zkrápí francouzskou půdu

MINIWOW: ŽIVOT, NEBO SMRT?

Ve větvích vyskají poryvy větru a vy zhroucení na zemi nevnímáte nic, jen pár slov neznámého muže. Probouzíte se kdesi v neznámých končinách. Rozpoutává se živé peklo, kulky létají těsně kolem vás a zuřící palba neustává. Je těžké se v tom všem zmatku zorientovat. Zjistit, o co jde. Proč jste tady. A kde vlastně jste? Dostáváte do rukou pušku a uvědomíte si, že nejste ve snu, v nejhorší noční můře – že kolem vás je skutečnost. Kulka vás poprvé těsně mine a dezorientováni se skrčíte za nejbližší překážku. V ten moment už chápete. Jste ve válce, pod těžkou palbou a naděje umírá poslední. Zvedáte těžkou pušku a stavíte se po bok svých přátel v boji, který postrádá smysl.

Ječení zbraní nebere konce a nepřátel neubývá. A i když svitne první světýlko naděje, výbuch před zákopem ho zhasíná a vás odhazuje několik metrů do dáli. Ještě vnímáte dění kolem sebe, boj do posledních okamžiků a posledního muže. V té chvíli padá k zemi silueta vašeho kamaráda a s pohledem na jeho zkrvavený obličej upadáte do bezvědomí. Je to konec, nebo začátek?

TVÁŘÍ V TVÁŘ: BROTHERS IN ARMS VS. CALL OF DUTY

Call of Duty bylo synonymem věrohodné atmosféry a dokonalého prožitku. Brothers in Arms jeho vládu poprvé skutečně ohrožují. My máme jasno, ale svého vítěze si musíte vybrat sami. Přes všechny společné prvky jsou Brothers in Arms a Call of Duty dva koncepčně se lišící produkty. Který si vybrat? Projděte naší anketou a najděte odpověď v jejím samém závěru. Odpovídejte pouze ANO/NE.

1) Od válečné hry očekávám maximálně realistický a věrohodný prožitek.
2) Nevadí mi komplikovanější ovládání a postup hrou.
3) Obtížnější hry považuji za výzvu!
4) Středový kříž je zbytečný přežitek, který k realistické hře nepatří.
5) Válka pro mě není bojem jednoho člověka, ale týmu kooperujících vojáků.
6) Atmosféra není to nejdůležitější, jde-li o zachycení reality.
7) Emoce a city k válce a válečným hrám patří.

Většina odpovědí ANO:
Vaší vyvolenou hrou je Brothers in Arms. Přestože toužíte po maximálním prožitku, dokážete mnohé oželet ve prospěch realistického zachycení skutečnosti. Válečné hry pro vás představují výzvu, nebojíte se obtížnosti, nových prvků a skutečného týmového pojetí.

Většina odpovědí NE:
Vašim chuťovým buňkám nejvíce zalahodí Call of Duty. Vaše vyvolená hra pro vás představuje především maximálně atmosférický zážitek a jakékoliv nerealistické pojetí považujete za nezbytnou daň. Chcete si užít velkolepé momenty války, hrdinství, pocit z konečného vítězství.

Většina odpovědí NEVÍM:
Jste nerozhodní, nejistí a nedbáte rozkazů. Ve válce byste s takovou dlouho nepřežili. Zapomeňte na armádní kariéru v zeleném mundúru a raději se poohlédněte po jiném žánru. Co třeba Sims 2?

Oběšenec

si vychutná jen malé procento hráčů. S atmosférou totiž roste i obtížnost, a pokud je Brothers in Arms sám o sobě obtížnější titul než jeho starší kolega, s vypnutím všech ukazatelů náročnost narůstá geometrickou řadou.

Bažiny i města

Vskutku impozantní je práce s prostředím. Francouzské středozemí – se vší úctou k jeho krásám – není místem, které by dokázalo nabídnout rozmanitost všeho druhu. Rozsáhlá pole a louky, malé vesničky, křoviska a osamocené stromy. Nic víc. Ze zdánlivého nedostatku ale tvůrci udělali přednost své hry. Zatímco konkurenční hry (a tentokrát není třeba jmenovat žádného zástupce) přeskakují z lokace do lokace bez zřejmé souvislosti, dění v Brothers in Arms si udržuje silnou návaznost, což tvůrcům značně ulehčilo výpravu a prezentaci příběhu.

Přeloženo do srozumitelné češtiny – tam, kde jedna mise končí, druhá začíná. Najdou se výjimky, ale ty pouze potvrzují pravidlo. Ani nudné prostředí francouzského venkova totiž na hře nezanechává vrásku. Budete se brodit bažinami, bojovat na rozsáhlých polích a pláních, dobývat vesnice, stejně jako je bránit. Plýtvat místem pro popis zbraní je nadbytečné. Většinu z nich již dobře znáte, a tak vás takřka ničím nepřekvapí. Jedinou novinkou je tank, který bude stát po vašem boku a jehož palebnou sílu rádi a často oceníte.

Je na čase přestat chválit a začít kritizovat. V hlavě si prohlížím Brothers in Arms ze všech stran a marně hledám nedostatky. AI si místy vybere slabší chvilku jak u vašeho mužstva, tak u soupeřova, v zásadě ale nezklamala. A pak je tu grafika. Podobná Call of Duty, ale přesto jiná a o stupínek kvalitnější než ve jmenované hře. Přesto Brothers in Arms tak trochu zaostává za očekáváním: modernější engine by hře slušel ještě více. Nebudeme si ale moc vymýšlet.

Nejlepší z nejlepších

Nebál bych se Brothers in Arms označit za nejlepší válečnou hru všech dob. Nikdo před Bratry ve zbrani totiž nepředvedl tak dokonalou syntézu syrové válečné atmosféry a zas a znova proklamované věrohodnosti. Call of Duty je možná místy atmosféričtější, napínavější, nechybí mu větší spád děje, ale zcela opomíjí emoce a skutečné prožitky vojáků, jdoucí ruku v ruce s taktikou a ovládáním týmu. Za měřítko kvalit válečných her jsme si už dávno vybrali způsob, jakým dokáží ztvárnit válečné hrůzy, jak realisticky a odvážně k nim tvůrci přistoupí. Brothers in Arms se nebojí ničeho – smrti, bolesti, ani hrůzy, kterou druhá světová válka symbolizuje. Zážitek z jeho hraní je syrový a často nepříjemný; a v tom paradoxně tkví jeho krása.

VERDIKT

9,4

\+ Věrohodné zpracování
Emocionální příběh
Týmové pojetí
Taktický pohled
Vyšší obtížnost
Impozantní hudební doprovod

\- Komplikovanější ovládání
Slabší grafika

Válka v ryzí podobě – se všemi hrůzami, které k ní patří.

KONKURENTI: Call of Duty **9,0** | MoH: Pacific Assault **8,2** | MoH: Allied Assault **9,0**

BROTHERS IN ARMS

Soutěžte o 10 originálek a čepic Brothers in Arms!

Nejlepší válečná akce všech dob podle Doupěte si žádá také vaší pozornost a proto vám kromě recenze přinášíme soutěž o 10 originálek a čepic Brothers in Arms. Ceny do soutěže věnovala společnost Playman, která Bratry ve zbrani na českém trhu distribuuje. Zalíbila se vám představa jedné z výher? Neváhejte a pošlete nám odpověď na naše soutěžní otázky! Malá nápověda: Veškeré správně odpovědi můžete najít v naší recenzi.

Soutěžní otázky:

1) Jak se jmenuje hlavní hrdina, do jehož kůže se ve hře Brothers in Arms vtělíte?
a) Matt Baker
b) Peter Parker
c) Solid Snake

2) Na jakých platformách si můžete Brothers in Arms zahrát?
a) Pouze na PC
b) PC a Xbox
c) PC, PlayStation 2, Xbox

3) Jaká je doporučená maloobchodní cena hry?
a) 999 Kč
b) 1 599 Kč
c) 1 699 Kč

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Brothers in Arms. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Brothers in Arms"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOBRO mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DOBRO 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 25. dubna 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.

Star Wars:

Schovejte světelné meče a zapomeňte na Sílu! Nová akce ze světa Hvězdných válek nám dává přičichnout ke hlavním poctivých blasterů

Žánr FPS **Výrobce** LucasArts **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB DirectX 9.0 grafická karta, 2 GB HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 299 Kč

Kdyby si George Lucas před osmadvaceti lety nezvolil pro svůj film námět mezihvězdných válek, ale například velikonoční svátky, zcela jistě by rapidně vzrostl počet křesťanských věřících, zatímco rychlá občerstvení by na Velký pátek, v době půstu, prodělala i kalhoty. Je potěšitelné, že i pár měsíců před květnovou premiérou závěrečné prostřední Epizody III se vedle Knights of the Old Republic 2 objevuje hra, která se nechce pouze svézt na stoupající vlně zájmu. Ačkoliv je Republic Commando jakýmsi startérem obrovské reklamní masáže zaměřené na masu konzumentů, stává se na filmu zcela nezávislým, a přesto velmi kvalitním titulem.

Prostřednictvím Republikového komanda hráč obléká smradlavý skafandr speciálních jednotek a zamíří podpořit útok na separatistickou planetu Geonosis, na které Anakin Skywalker ve filmu dostál rodinné tradici a svorně si nechal useknout ruku. Nečekejte však velkolepé bitvy. Komando po většinu času chytá svůj nezaměnitelný odér v zatuchlých tunelech hluboko v týlu nepřítele. Načrtnutý příběh je bohužel jednou z výrazných slabin hry. Z Geonosis se dění přesouvá na palubu vesmírné lodi a dále na Kashyyk, domovskou planetu chlupatých Wookiů. A to je vše. Herní dění má navíc v závěru charakter "Obsaďte hangár A, pokračujte přes hangár B a kolem kávovaru k hangáru C", přičemž se za celou dobu objeví jediná známá postava poznamenaná leskem stříbrného plátna. Nevyužitý příběhový potenciál zamrzí, zvláště když dění celé hry naznačuje jakési velké finále, jež se bohužel nekoná. Nicméně zde kritika končí a autoři nás při kovávají k obrazovkám výtečnou atmosférou a zejména skvěle zpracovanou ideou týmové hry.

Vhodné pro: Hráče akcí, kterým se týmové hry vždy zdály složité

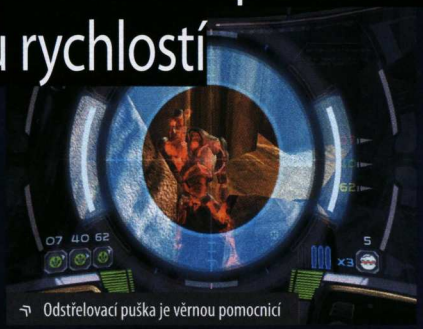
Ačkoliv Republic Commando po pár minutách hraní silně připomíná Halo, konzolový hit s původním rodištěm na Xboxu, a nechává zapomenout na jakékoliv inovace, těžiště hry se projeví zanedlouho. Demo hry působí rovněž poněkud kontraproduktivně, poněvadž hráče bez jakéhokoliv představování hází do velmi pokročilé části hry, kde již akce mírně ztrácí dech. Ovšem jakmile se ke komandu během bitevní vřavy přidává první ze tří uměle inteligentních spolubojovníků, je trumf autorů odhalen. Proč komplikovat hru zdlouhavým plánováním pomocí nepřehledných menu, submenu a taktických map, které rozjetou akci jen zbytečně zdržují? Proč situaci ztěžovat profesní diferenciací vojáků? V Republic Commando jsou si všichni rovni, a tak stačí jen zaměřit na zavřené dveře nebo zablokovaný terminál a nejbližší člen týmu se postará o zbytek. Primitivní koncept funguje překvapivě dobře.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Hraní Republic Commanda lze přirovnat k jízdě nadsvětelnou rychlostí

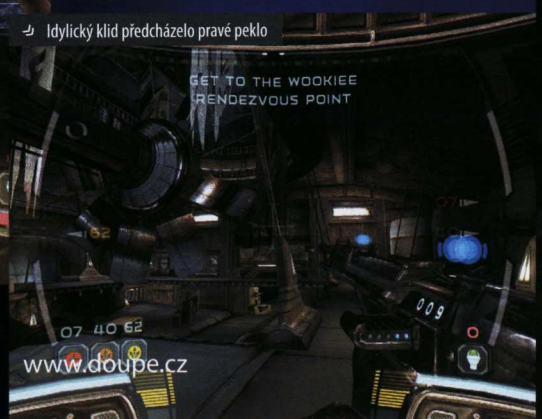
Pro každého

Hra nestojí na základech Hvězdných válek, ty pouze nahazují její slušivou fasádu. Již žádné "In galaxy far, far away…", dokonce ani tradiční žlutý text zužující se do vesmírného nekonečna. Republic Commando má obrovskou šanci zaujmout hráče dosud nepoznamenané fenoménem světelných mečů, poněvadž zdejší svět je jednoduchý, srozumitelný a nezatěžuje hru zbytečným množstvím hvězdně válečných reálií. Naopak zářivkovým šermířům skýtá zuřivou jízdu jejich oblíbeným světem, který se jen lehce opírá o konec zatím poslední Epizody II.



Odstřelovací puška je věrnou pomocnicí

Trandoshané patří k tvrdým protivníkům



Idylický klid předcházelo pravé peklo

Ve skupině tkví síla

Jak jsem již naznačil, komando má ve svém repertoáru hned několik šablonovitých, ale nadmíru efektivních akcí. Může nabourávat počítačové terminály, čímž například uzavře cestu vlnám valících se nepřátel, odpalovat blokády stojící v cestě nebo třeba ovládat automatické věže. Velmi

Republic Commando

Větší protivníci v roli poněkud ochuzených bossů

působivě je zpracováno brilantně zkoordinované otevírání dveří malou náloží. Dva vojáci zaujmou klíčové pozice po stranách průchodu, třetí odpálí zámek, dovnitř letí granát a hráč podpoří celou situaci palbou ze zálohy. Nepřátelé mnohdy nestačí ani výhrůžně zachrochtat (pokud jde o Trandoshany) nebo případně zabzučet (jedná-li se o droidy). Velmi užitečné je také obsazování odstřelovačských pozic za různými překážkami. Je pravdou, že lze využít jen místa, které nám předurčili sami autoři, ti však hráče zápalem boje zaměstnávají natolik, že jakýkoliv pocit prefabrikovanosti nedostává prostor.

Nepřátelé překvapí svým zpracováním

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 04/05

Zajímavější než samotná myšlenka týmu může být snad jen jeho ovládání. Je libo vyhodit do povětří zátaras? Jedním stisknutím tlačítka pověříme spolubojovníka, aby na překážku připevnil nálož, druhým stisknutím odpálíme rozbušku. Komando navíc vykazuje jistý stupeň autonomie. Vojáci se v případě úmrtí navzájem oživují přímým defibrilátorem, kryjí se, jen občas ozubená kola umělých mozků zaskřípou a nešťastníci se slepě vrhnou do masového mlýnku křížové palby. Příjemnému tempu napomáhá také fakt, že hra končí až se smrtí celého týmu. Republikánští sanitáci hbitě oživí i samotného hráče, a situace tak někdy závisí pouze na rychlosti rozdávání elektrošoků.

Pomalý postup nebezpečným kaňonem

Veškeré taktické možnosti by byly pouhým pikantním kořením, kdyby jim nebyl podřízen kompletní design úrovní. Republic Commando je silně skriptovanou hrou, takže jen málo vybízí k druhému zahrání. O to intenzivnější je však první průchod. Do cesty neustále padají replikátory droidů, odhodlané chrlit roboty do té doby, než hráče udolají, nebo dokud na ně hráč s pomocí týmu nepřilepí nálož. To je mnohdy dosti náročná záležitost, neboť již cestu k replikátoru doprovází slušná lasershow z hlavní blasterů. Navíc je třeba našeho sabotéra krýt minimálně deset sekund, než práci dokončí, a když se replikátorů objeví víc, žíly praskají adrenalinem.

Jízda nadsvětelnou rychlostí

Hraní Republic Commanda tak lze přirovnat k jízdě nadsvětelnou rychlostí. Hangáry, doupata pod povrchem Geonosis a majestátní sídla v korunách stromů na Kashyyku se střídají s kadencí laserové pušky. Mimo skupinových vřav se dočkáme také několika sólových vložek, nechybí ani povinná hororová pasáž uprostřed opuštěné lodi. Zkušenému hráči nepotrvá ani deset hodin, než zhlédne animaci, která slibuje další napínavé mise, ovšem po ní nepochopitelně následují jen titulky. Příprava půdy pro druhý díl? Nebo snad jen snaha záměrně srazit hodnocení o několik procent?

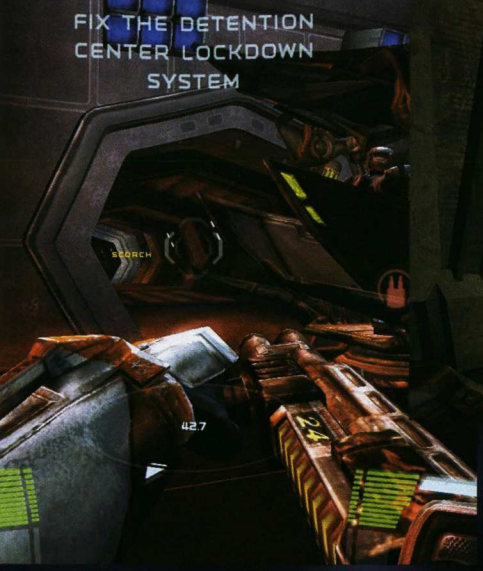
Virtuální komando není jen pár anonymních loutek. Každý člen je pravou osobností podtrženou množstvím nezapomenutelných hlášek. Republic Commando tak na rozdíl od většiny realistických taktických akcí dává hráči paradoxně mnohem větší pocit, že je skutečně uprostřed živoucího týmu. Klasické pokřiky typu „Při vší úctě pane, jděte mi sakra z mušky" se mísí s ryzími perlami, jako když spolubojovník kopne do mrtvého nepřítele a objevně prohlásí: „Je mrtvý," načež do něj vyprázdní zásobník a akci korunuje prohlášením: „Tak, teď je extra mrtvý."

Z hlediska řemeslného zpracování působí Republic Commando velmi solidním dojmem, což je nepochybný důkaz mocných LucasArts v roli mecenáše celého projektu. Z již zmíněného Halo přebírá hra vynikající systém energetického štítu, který se po vyčerpání průběžně doplňuje, a intuitivní práci s granáty prostřednictvím pravého tlačítka myši. Povedený návrh map doprovází slušná umělá inteligence nepřátel. Základní droidi se spoléhají spíše na svůj počet, ovšem takoví Trandoshané již zkušeně využívají kombinace střelných zbraní a útoků nablízko.

Popularita fotbalu neupadá ani ve světě Hvězdných válek, protivníci se totiž neštítí s glancem Davida Beckhama odkopnout hozený granát zpět k jeho původci. Nepřátelé sice neohromí počtem druhů, na druhou stranu ale překvapí zpracováním. Základní droidi prostupují celou hrou a je vskutku komické sledovat ustřelená torza, kterak se v posledních křečích marně snaží hráče udolat. Zanedlouho se ale přihlásí pancéřované verze robotů, a kdo u sebe nemá granát,

Při sólovém plazení servisními tunely překvapí speciální efekty

V chodbách se projeví hra světla a stínu



Momentka z návštěvy WC

ať raději rychle volá pohřební službu! Specialitou jsou hmyzí obyvatelé Geonosis, kteří nejenže létají a jsou obecně agilní jako redaktoři před uzávěrkou, ale často také překvapí plamenometným útokem (jenž je mimochodem graficky velmi působivý).

Ořezaný multiplayer

Pestrý svět Star Wars ožívá pod taktovkou Unreal enginu, jehož využití se projevilo jako vysoce prozíravá volba. Na konfiguracích, kde Doom 3 trhá čipy z grafických karet, Republic Commando běží hladce s veškerými detaily. Snad proto se autoři nemuseli uchýlit k drastickým odtučňovacím kůrám při souběžném vývoji hry pro konzole. PC verze tím pádem není o nic ochuzena – ostré textury, impresivní hra dynamických světel a celá spousta více či méně podružných efektů. Hvězdné války jsou také synonymem skvělé filmové hudby.

Vzhledem ke skvělému zpracování hry jednoho hráče docela zamrzí tuctovost multiplayeru. Proč autoři pouze zrecyklovali obehraný deathmatch a CTF, zůstává záhadou. Možnosti byly obrovské – kooperativní hra a další využití týmové složky se přímo nabízely. Alespoň jedna z osmi map je originální tím, že se odehrává v nulové gravitaci, ovšem i to je pouhým chvilkovým rozptýlením. Multiplayer v Republic Commando jednoduše nepřináší nic nového. Že by LucasArts nechtěli konkurovat ryze síťovému hitu Star Wars: Battlefront z vlastní stáje?

Interiéry místy vyráží dech

REPUBLIKOVÉ KOMANDO V PLNÉ POLNÍ

Ačkoliv může mít hráč u sebe pouze dvě zbraně plus nouzovou pistoli, základní armádní puška je zde ve funkci jakéhosi univerzálního švýcarského nožíku. Představme si alespoň část arzenálu.

Pistole
Povinná základní zbraň s neomezenou municí. Díky slušnému účinku i kadenci nalezne uplatnění překvapivě často.

Útočná puška
Tři typy modifikací – standardní laserový samopal, odstřelovací puška a granátomet – dělají z této hračky nejpoužívanějšího pomocníka.

Těžký kulomet
Nemotorné monstrum z produkce Trandoshanů. Zbraň tak nespolehlivá, že do ní byl zabudován hasící přístroj. Naštěstí se nekvalita ve hře neprojevuje, naopak kulomet dokáže houf protivníků doslova přibít k zemi.

Trandoshanská brokovnice
Další kousek sázející na brutální sílu. Na blízko smrtící více než pangalaktický megacloumák, přesto je moudré udržet si od šavlemi vyzbrojených Trandoshanů odstup.

Na konfiguracích, kde Doom 3 trhá čipy z grafických karet, Republic Commando běží hladce s veškerými detaily

Je potěšitelné, že se tvůrci vystříhali experimentování s novými motivy a pro hru použili takřka bezchybný soundtrack z pera Johna Williamse. Po většinu hry se tak do ušních bubínků opírají ty nejráznější skladby z Epizody I, což v kontextu s bitevní vřavou posunuje atmosféru do nových dimenzí.

Republic Commando vyvolává velmi rozpačité dojmy. Nadšení nad strhující akcí, skvělým zpracováním týmu, hustou atmosférou a výtečnou grafikou mírně opadne po zjištění, že je za chvíli všemu konec. Autoři sice poskytují přídavnou hodnotu v podobě několika zajímavých videí z produkce a rozhovoru s Temuerou Morrisonem (filmový Jango Fett, ve hře namluvil všechny členy komanda), nicméně to je pro neznalce Star Wars jen chabou náplastí. Přesto zůstává Republic Commando svým způsobem skvostem, který by si neměl nechat ujít žádný vyznavač akcí.

Zelená džungle na Kashyyku

VERDIKT

8,1

\+ Spád a absolutní pohltivost
Přehledná koordinace týmu
Hlášky spolubojovníků
Grafika a její nenáročnost

– Herní délka
Slabší příběh

Vynikající akce, která dává prostor týmovému myšlení a přitom stále zůstává prostou, ale skvěle hratelnou střílečkou. Škoda kratší délky.

KONKURENTI: HALO **9,0** | Chronicles of Riddick **9,0** | Jedi Knight: Jedi Academy **7,5**

"Muži, které jsem vedl do Normandie byli jen skupinou vojáků; zpět se vraceli jako bratři"

Seržant Matt Baker, 101. výsadek

BROTHERS IN ARMS™

ROAD TO HILL 30

www.brothersinarmsgame.com

16+ www.pegi.info

PlayStation 2

CENEGA

gearbox software

UBISOFT

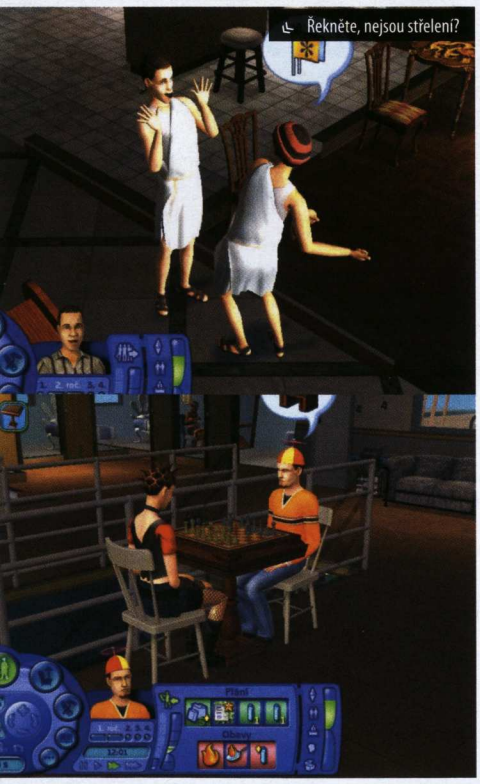
© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

The Sims 2: Univerzita

Nebuďte hamouni a dopřejte svým Simíkům vzdělání!

Vhodné pro: Šprty a fanoušky série The Sims

Studentský život je nezapomenutelné stádium života. Ať je řeč o střední škole, kdy jsou ratolesti stále pod dohledem rodičů, z něhož se mermomocí snaží vymanit, nebo o univerzitě, na níž díky existenci kolejí okusí ten „pravý" život bez hranic. Jen si to představte, nebo zapátrejte v paměti. Jste plnoletí, daleko od domova a jen s přáteli. Co z toho vznikne? Kdo neví, nechť sáhne po horké novince z dílen vývojářského studia Maxis, kteří právě otevírají novou řadu další nekonečné série datadisků. Prvním z nich je právě The Sims 2: Univerzita, v níž se budete potýkat s pravou vysokoškolskou atmosférou.


Řekněte, nejsou střelení?

První krůčky

Datadisk plný změn, novinek, vylepšení? Nic takového. Jak jsme si už zvykli, Univerzita podobně jako předchozí přídavky rozšiřuje hru o několik větších i menších vylepšení a kosmetických úprav. V kontrastu s tím jde ale nemalý peníz, který EA za drobnůstky a blbůstky chce. Vyplatí se tedy potencionální koupě?

Nebudu to dlouho prodlužovat, po detailním prozkoumání nového datadisku mi zbývá jen jediné – potvrdit staré známé pravidlo, že nemusí pršet, stačí jen když kape. Přestože není The Sims 2: Univerzita plnohodnotným titulem, ale jen směsice dalších šroubků a matic do nezadržitelné mašiny, nabízí naprosto senzační možnosti a těží z předností původních The Sims 2. Jak vypadají první krůčky v praxi?

Po prvním spuštění jsem měl pocit, jako kdybych žádný přídavný balíček neinstaloval. Původní města zůstala nedotčena, mé rodinky byly nezměněny. Ale chyba lávky. Sotva jsem řekl půl slova, už na mě vylétl dialog s oznámením, že je v mém městě malá úroveň vzdělanosti a je tudíž záhodno vybudovat univerzitu. Dostal jsem na výběr ze tří přednastavených, pro budovatelské typy je tu možnost vytvořit si univerzitní komplex úplně od píky. Sáhl jsem po osvědčené variantě a jen se vezl na předem položených kolejích.

Po zvolení patřičné školy se ukáže praktická tabulka, jejímž prostřednictvím se dozvíte o možnostech bydlení. Svého (popřípadě přednastaveného) Simíka můžete šoupnout na koleje, kde se to jeho vrstevníky jen hemží. Lze mu také zařídit bydlení se skupinkou přátel v pronajatém bytu a v neposlední řadě mu můžete obstarat byt samotný. Každá ze tří možností má samozřejmě svá pro i proti, třebaže v otázce soukromí jasně vítězí vlastní příbytek. Vás ale jistě zajímá navazování nových kontaktů, v tom případě zvolíte koleje.

CO BUDE PO UNIVERZITĚ?

Vše napovídá tomu, že se chystá další přídavný balíček pro The Sims 2. Vyplynulo to jak z přibaleného letáku k The Sims 2: Univerzita, který připravovanou hru propagoval, tak i z nově zaregistrované domény. V pořadí již druhý datadisk má nést název The Sims 2 Nightlife. Konkrétně se o něm píše: „Vyjeďte si se Simíky ven do nočního města v novém datadisku The Sims 2: Nightlife. Zůstaňte ve městě dlouho do noci na rande při romantické večeři nebo při tanci v nočním klubu. Na podzim roku 2005 budete moci sami zjistit, co všechno skrývá noc v Simíkově." Více se nejspíše dozvíme na herním veletrhu E3.

Zdroj: TheSims2.cz

Učení, mučení a oslavy

Coby student strávíte na vysoké škole celé čtyři roky, přesněji osm semestrů. Jeden semestr trvá ve hře tři dny. Jednoduchou matematikou zjistíte, že na úspěšné zvládnutí všech možných i nemožných věcí máte jen velmi málo času.

Ze hry brzy pochytíte základní politiku – učit se, učit se, bavit se. Učit se, abyste úspěšně zvládli semestr. Učit se, abyste na konci studia získali jedno ze čtyř nových lukrativních zaměstnání a vybudovali si kariéru svých snů. A samozřejmě bavit se – jak jinak – alkoholovými večírky. Ať už se jedná o řadové párty s přáteli, závěrečné oslavy nebo snad obyčejné výlety do města, vše se nese ve vysokém stylu.

Někteří zůstávají věrní svému PC a čtou si Doupě

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

Žánr Strategie **Výrobce** Maxis **Distribuce v ČR** EA Czech **Homepage** www.thesims2.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 3,5 GB na HDD **Lokalizace** Kompletní **Cena** 799 Kč (699 Kč doupe.vltava.cz)

Která univerzita bude pro mé dítě nejlepší?

Je zkrátka dobře vidět, že se mladí Simíci umí bavit. Některé aktivity je zajímají natolik, že se stanou jejich koníčky. Třeba taková muzika. Stačí jen najít vhodné prostory pro umístění nástrojů a můžete založit kapelu.

Opravdovým studentem

Za nejsilnější součást datadisku považuji atmosféru. Měl jsem skutečně pocit, že ovládám studenta prožívajícího život na univerzitě. Ráno do školy, odpoledne ze školy a celý zbytek dne volno. Chvíli se učím, ale víc to nejde. Chce to něco extra. Mám zajít s kamarády do posilovny, nebo do parku svádět mladé studentky? A co takhle zůstat doma a uspořádat večírek? Pití by teklo proudem, muzika by se naplno linula z reproduktorů a nechyběl by ani závěrečný kulečník na rozloučenou. Pak už jen spát a přečkat do dalšího dne, kdy se situace může, ovšem ani zdaleka nemusí opakovat.

Líbila se mi rozdílnost jednotlivých postaviček. Evidentní propast zela mezi slušnou a řádně vychovanou dívenkou a ulítlým chlapcem, jehož životním krédem jsou mejdany všeho druhu. Zatímco dívenka měla odlišné životní cíle a její noční můry sestávaly právě z oslav, zmiňovaný rošťák byl pravým opakem. Učení mu nešlo, proto ve škole raději podváděl. A proč by se měl otravovat brigádami, když si peníze mohl obstarat jinou, byť nelegální cestou?

Radost pohledět

Grafika se od původního titulu ani trochu nezměnila. Ale ruku na srdce – komu to vadí? Mně osobně se zpracování Univerzity velmi líbí. Pánové z Maxisu opět ukázali svůj smysl pro detail. Kulečníkové koule se skutečně koulejí a padají do děr, v televizi se míhají obrázky (přibyly dokonce nové kanály) a i pitomost v podobě MP3 přehrávače je na první pohled snadno rozpoznatelná. Pohledné vizuální zpracování si ovšem žádá svou daň v podobě hardwarových nároků (na minimální konfiguraci uváděnou výrobcem raději zapomeňte).

Na první pohled toho The Sims 2: Univerzita příliš mnoho nedokázala – nabízí jen drobná vylepšení, nic zásadního, bez čeho by obyčejní hráči a třeba i fanoušci nemohli žít. Dohromady s původním The Sims 2, což je hra s velkým „H" sama o sobě, ale tvoří obrovský komplex možností a nabízí další hodiny strávené u počítače. A o tom to přece je…

Chvíli se učím, ale víc to nejde. Chce to něco extra. Mám zajít s kamarády do posilovny, nebo do parku svádět mladé studentky?

Pohled na komplex

Správnej tvrďák hraje na bicí

VERDIKT

8,3

+ Atmosféra studentského života
+ Velice dlouhá herní doba
+ Vše do detailu

− Vysoké hardware nároky
− Dlouhé nahrávací sekvence
− Jen pro fanoušky The Sims

Skvělý přídavný balíček, který ještě více umocňuje a prodlužuje zážitek z původních The Sims 2.

KONKURENTI: The Sims 2 **9,0** | Playboy: The Mansion **6,7** | Singles **7,0**

DOUPĚ KOMIKS: Tohle doma nezkoušejte aneb ten toho a ten zase toho!

Odpudivý výraz, který jasně říká – polib mi ruku

Nevraživost pokračuje. Byl jsem ženou vyrušen u PC

Nadávky a urážky na její adresu nesmí chybět

Ale její přítel je poblíž, takže ji brání

První facka na sebe nenechá dlouho čekat

To už ale bitka začíná

1. Jak jste se o časopisu Doupě dozvěděli?
[a] z inzerátů
[b] z webu Doupě.cz
[c] zaujal mě na stánku
[d] doporučil mi ho známý

2. Proč jste si časopis Doupě koupili? (je možné označit více variant)
[a] kvůli příloze DVD
[b] kvůli nízké ceně
[c] čtu internetový magazín Doupě.cz, zajímal mě tištěný časopis
[d] zaujal mě/líbil se mi na trafice
[e] z jiného důvodu, uveďte jej, prosím .....

3. Kde jste si časopis Doupě koupili?
[a] v trafice
[b] v supermarketu/hypermarketu
[c] na benzinové pumpě
[d] nevím, mám ho půjčený

4. Líbí se vám grafická podoba časopisu Doupě?
[a] ano
[b] ne
[c] je mi to jedno

5. Co byste v časopise ještě uvítali, co vám chybí? (je možné označit více variant)
[a] více recenzí
[b] více informací o novinkách
[c] více témat zaměřených na hardware
[d] více témat zaměřených na konzole
[e] více návodů
[f] více rozhovorů
[g] více preview
[h] kulturní servis
[i] mobilní zábavu, hry pro mobily
[j] více textů
[k] větší obrázky
[l] vysvětlení pojmů typu RPG, FPS atd.

5. Která součást DVD přílohy časopisu Doupě vás nejvíc zaujala? (je možné označit více variant)
[a] plné hry
[b] videa
[c] patche
[d] demoverze
[e] trailery
[f] screenshoty
[g] wallpapery
[h] servis
[i] bonusy
[j] módy

6. Oznámkujte, prosím, časopis Doupě? (jako ve škole: 1 nejvíce, 5 nejméně)
[1] [2] [3] [4] [5]

7. Máte časopis Doupě předplacený?
[a] ano (Pokračujte, prosím, otázkou 10.)
[b] ne (Pokračujte, prosím, otázkou 8.)

8. Proč jste si časopis Doupě zatím nepředplatil(a)?
[a] vyšší cena
[b] zatím mne nepřesvědčil, počkám si na další čísla
[c] časopisy si nepředplácím – uveďte, prosím, důvod .....
[d] z jiného důvodu, uveďte jej, prosím .....

9. Co by vás případně ovlivnilo k předplacení časopisu Doupě?
[a] sleva předplatného
[b] dárek
[c] změna obsahu
[d] jiný důvod, uveďte jej, prosím .....

10. Co říkáte na konzolové hry a konzolovou scénu?
[a] zajímá mě, konzolové hry hraji
[b] sleduji ji ze zajímavosti
[c] nezajímám se o ni

11. Které herní časopisy znáte, čtete nebo máte předplacené? (je možné označit více variant)

	neznám	znám	čtu občas	čtu pravidelně	mám předplacený
Doupě s DVD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Level mini	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Level s CD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Level s DVD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Score s CD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Score s DVD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Gamestar s CD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Gamestar s DVD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]
Oficiální Playstation 2 Magazín s DVD	[a]	[b]	[c]	[d]	[e]

12. Které internetové herní magazíny čtete?

	čtu občas	čtu pravidelně
Doupě.cz	[a]	[b]
Bonusweb.cz	[a]	[b]
Tiscali Games	[a]	[b]
Freehry.cz	[a]	[b]
PlneHry.cz	[a]	[b]
GameStar.cz	[a]	[b]
Score.cz	[a]	[b]

13. Co je pro vás hlavním kritériem při výběru tištěného herního časopisu? (je možné označit více variant)
[a] kvalita obsahu
[b] plná hra
[c] cena
[d] atraktivní design
[e] další, jiný důvod – prosím, uveďte jaký.....

14. Jak vnímáte inzerci v časopise?

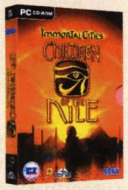
	vadí mi	ignoruji ji	vnímám, ale neovlivňuje mě	vnímám, ovlivňuje mě při nákupu
na hry	[a]	[b]	[c]	[d]
na hardware	[a]	[b]	[c]	[d]
na hry pro mobily	[a]	[b]	[c]	[d]

15. Jste ve věku ...
[a] 12–19 let
[b] 20–29 let
[c] 30–39 let
[d] 40–49 let
[e] 50–59 let
[f] 60–69 let
[g] 70 a více let

Velká anketa DOUPĚ

16. Pohlaví
[a] muž
[b] žena

17. Vaše vzdělání
[a] základní
[b] středoškolské bez maturity
[c] středoškolské s maturitou
[d] vysokoškolské



18. Vaše postavení v zaměstnání
[a] student, učeň, žák
[b] vyšší management (ředitelé atd.)
[c] střední management
[d] specialista (lékař, právník ...)
[e] úředník, pracovník ve službách
[f] soukromý podnikatel
[g] ostatní

19. Čistý příjem domácnosti
[a] do 12 500 Kč
[b] 12 501–17 500 Kč
[c] 17 501–25 000 Kč
[d] 25 001 Kč a více

20. Bydlíte v obci
[e] do 999 obyvatel
[f] 1 000–4 999 obyvatel
[g] 5 000–19 999 obyvatel
[h] 20 000–99 999 obyvatel
[i] 100 000 a více obyvatel

Osobní údaje

Jméno a příjmení: _____

E-mail: _____

Ulice: _____

PSČ: _____ Město: _____

Zasláním vyplněné ankety na redakční adresu Computer Press Media, a. s., Lidická 28, 602 00 Brno se automaticky zařadíte do slosování o hodnotné ceny. 5 vylosovaných výherců obdrží nejen roční předplatné Doupě s DVD, ale také českou verzi hry Children of the Nile. Odpovědi můžete posílat také emailem na adresu **soutez@doupe.cz** (do předmětu uveďte Anketa Doupě). Obdobnou verzi ankety najdete také na stránkách našeho sesterského webu **www.doupe.cz**.

Uzávěrka vašich odpovědí je 30. dubna 2005.

Souhlasím se zpracováním osobních údajů poskytnutých v této akci za účelem vyhodnocení soutěže a nabídky obchodu nebo služeb společnosti Computer Press Media, a.s., jakožto správce, na dobu 3 let (do odvolání souhlasu). Souhlas je udělován dobrovolně.

NEJLEVNĚJŠÍ herní magazín pro PC a KONZOLE

Roční předplatné jen za 699 Kč (969 Sk)!

Zašijte se s námi do herního Doupěte! Předplaťte si časopis Doupě!

Ušetříte až 170 Kč (186 Sk) oproti nákupu na stánku!

100 stran + 9 GB DVD = 64 Kč

Dostanete časopis až do vaší schránky!
Nepromeškáte ani o jedno číslo, ani jeden gigabajt!

Roční předplatné zahrnuje 11x časopis Doupě, 11x 9 GB DVD

Chcete si hraní opravdu užívat? Chcete být in? V každém čísle najdete na **nejméně 100 stranách to nejlepší pro hráče** na PC i konzolách, **tuny zasvěcených testů,** recenzí a návodů, pravidelné rubriky, jako DUEL - počítačové hry v souboji s realitou, PAVLAČ - pikantnosti z herního světa, NAOSTRO - unikátní rubrika, v níž můžete vyzpovídat české herní celebrity, HRÁČŮV RÁDCE - pomocník při výběru počítačových her, WOW - zážitek měsíce, rubrika, která hráči osvětlí, jaké je to vžít se do hry. **Vždy 9 GB DVD** s aktuálním výběrem všech nejnovějších herních materiálů – DEMA, VIDEA, TRAILERY, SCREENSHOTY, PATCHE a další! **Několikrát ročně ZDARMA PLNÁ HRA.**

Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Ground Control 2: Operace Exodus nebo Syberia 2

Běžná cena: ~~599 Kč~~
Cena pro Vás: 0 Kč

Strhující sci-fi příběh, 28 nápaditých misí, propracované herní prostředí, filmová atmosféra, v češtině
Hodnocení Doupěte: 9/10

Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte zdarma jako dárek plnou verzi vybrané hry.

2-leté předplatné + hra jen za 998 Kč (1398 Sk)

Neváhejte – nabídka platí jen pro prvních 350 objednávek 2-letého předplatného!
2-leté předplatné zahrnuje 22× časopis DOUPĚ, 22× 9 GB DVD

Běžná cena: ~~599 Kč~~
Cena pro Vás: 0 Kč

Jedna z nejlepších adventur všech dob, skvělá prezentace a atmosféra, okouzlující grafika a animace, zábavné puzzly, v češtině
Hodnocení Doupěte: 8/10

Ušetříte až 1335 Kč oproti nákupu na stánku!

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, on-line prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu

2. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 699 Kč NDO, pro 2-leté předplatné + hra Ground Control 2 slovo NDOGC2 a pro 2-leté předplatné + hra Syberia 2 slovo NDOSY2 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad NDO! Jan Černý, Modrá 12, 120 00 Praha. Zašleme Vám doklad pro zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2-leté předplatné je na 24 měsíců od data platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

Freedom Force vs The

Super nová hra se spoustou superhrdinů a superpadouchů pro suprové hráče. Nebo ne?

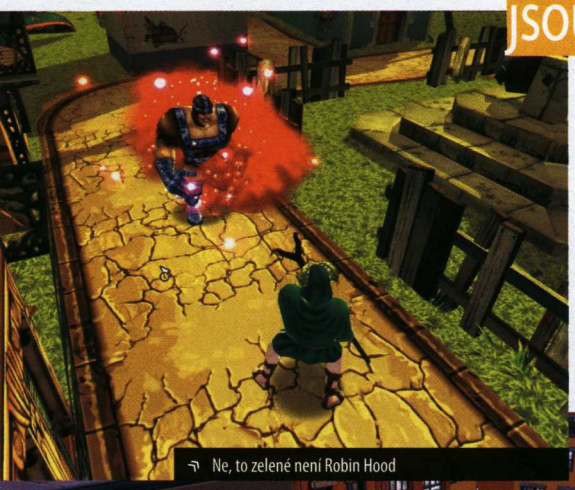
Žánr Real-time strategie **Výrobce** Irrational Games **Vydavatel** Vivendi **Distribuce v ČR** Není rozhodnuto **Homepage** www.freedomforcegame.com **Minimální konfigurace** Procesor 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB grafická karta, 700 MB na HDD **Lokalizace** Není známa **Cena** Není známa

Můžeme si klidně říct, že první Freedom Force představovala příjemné rozčeření místy stojatých vod nejen strategického žánru, ale herního světa vůbec. A to i přesto, že evropskému publiku nebyla většina superhrdinů z amerických komiksů známá. Originální hratelnost, interaktivita prostředí, slušný výběr hrdinů i jejich schopností a v neposlední řadě příjemná komiksová grafika – to jsou některé z atributů, jimiž si Freedom Force získala početnou komunitu fanoušků.

Po více jak dvou letech se znovu setkáváme s Freedom Force a Minute Manem v jejich čele. Opět proti sobě budeme mít neškodné gangstery, stejně jako škodné hrdiny, kteří s našimi/vašimi plány na záchranu světa příliš nesympatizují. Opět vše uvidíme v pěkné barevné komiksové grafice (jež dostala malou polygonovou injekci), opět budeme přemýšlet, kombinovat hrdiny a jejich schopnosti, opět budeme dávat pozor na běžné obyvatele a jejich příbytky, jednoduše opět budeme ti hodní. Otázkou je, zda nás to opět bude bavit.

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 04/05

Autoři popustili uzdu své fantazii; parodie na světové vůdce jsou víc než zdařilé



Ne, to zelené není Robin Hood

Druhá světová jinak

Freedom Force vs The Third Reich (dále jen FF2) se v našem světě odehrává jen chvilku. Už v první misi, která je vlastně velkým přehledným tutoriálem, se ukáže, že něco s Freedom Force a světem obecně není v pořádku. Proč se tedy nepodívat na zoubek největším zlotřilcům druhé světové války, kteří nezmizeli tak úplně, jak se zprvu mohlo zdát? Autoři popustili uzdu své fantazii, což přispělo k větší zábavě během hraní – parodie na světové vůdce jsou zdařilé, jak ukazuje boxík u recenze.

Veterány prvního dílu rozhodně potěší nejen možnost převodu hrdinů do FF2, ale především opětovné setkání s ManBotem, který se pro zbytek týmu na konci prvního dílu obětoval.

Tam kam letos pojedeme na dovolenou?

Samozřejmostí jsou i další staří známí jako El Diablo, Mentor, Nuclear Winter, ale především šest nových hrdinů (o některých „kladašech" blíže viz boxík). Opět tedy půjde o výběr těch správných hrdinů, s nimiž proběhnete misi, s využitím speciálních schopností zničíte protivníky a pokusíte se chránit civilní obyvatelstvo a majetek. Za to jste pak odměněni nejen posunem ve hře, ale i body prestiže, za něž si můžete pořídit pro své hrdiny některou ze schopností.

Novinek oproti prvnímu dílu je ale relativně málo a u hraní se budete spíše snažit zbavit pocitu, že se jedná jen o jakýsi datadisk. Co naopak potěší, je tradiční bohatá porce animací ukazující životní příběhy hrdinů. Podobně osvěžující jsou i noví rekové, kteří se jistě stanou nedílnou součástí vaší party a přínosem v nejedné misi.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

Dokonce i na Godzillu se dostalo

Jdeme zachránit svět . . .

Third Reich

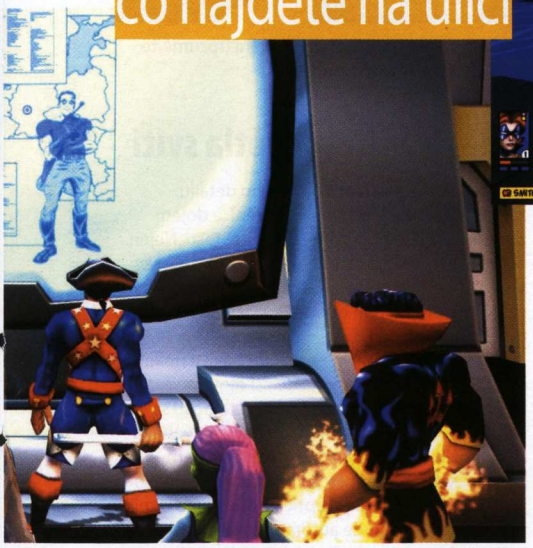
Vhodné pro: Ty, kdo omdlévají v přítomnosti superhrdinů

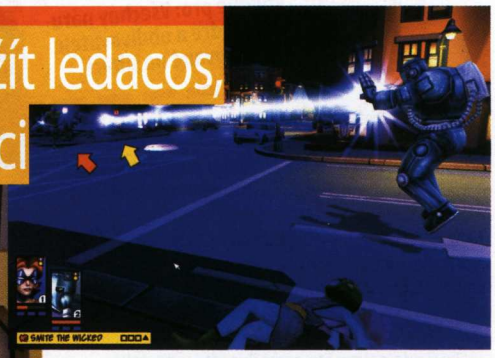
Feel the power

Jádro FF2 je stejně jako v případě prvního dílu nejen v odlehčeném příběhu protkaném místy zvláštním humorem, ale především ve využívání speciálních hrdinských schopností. U každého protivníka jasně vidíte, který druh útoku mu ublíží více a který méně. Soubojový systém je jednoduchý, přehledný a rozhodně efektní. Každá speciální schopnost má svoji animaci, a abyste se v tom barevném nepořádku pěkně orientovali, k dispozici je i pauza.

Ovládání vůbec je intuitivní a snadno vám přejde do krve. Vystačíte si s myší a mezerníkem pro pauzu – pokyny hrdinům se provádí jednoduše přes kontextové menu, jež se skrývá pod pravým myšítkem. Bez problémů tak můžete využít plného potenciálu hrdinů, speciálních útoků (z nichž některé nespotřebovávají energii), včetně létání či jednoho zázračného oživení na každou misi.

Doposud zní všechno jako krásná pohádka. Ale tomu je konec. Myslím, že hůře použitelnou kamerou se mohou „pyšnit" jen některé porty konzolových titulů. Ať už si totiž vyberete který-koli úhel či přiblížení, budete se potýkat buď s absencí přehledu, nebo titěrnými postavičkami. Na jedné straně se tedy autoři chlubí inovovanou grafikou a na straně druhé vám ji v podstatě znemožní vidět. Možná i proto, že to s inovací vlastně není až zase tak slavné, jak by se na první pohled mohlo zdát (ačkoli efekty schopností mají něco do sebe).





K ničení jde použít ledacos, co najdete na ulici

Včera, dnes i zítra

Čím naopak FF2 jistě boduje, je interaktivita prostředí. Prakticky každý objekt, na nějž narazíte, má svoje info, jde s ním manipulovat, nebo ho aspoň rozbít. Pustošením města sice na své prestiži zrovna nepřidáte, ale zato si tím občas pomůžete, o legraci ani nemluvě. Lze si tedy v klidu vychutnat polorozbořený dům a jeho poničené, původně plně vybavené byty. Stejně tak jde v soubojích použít ledacos, co najdete na ulici – ať už semafor, nebo auto.

Pocity z hraní mám ale poněkud rozpačité. Během hry navštívíme různá prostředí, potkáme široké spektrum nepřátel a zlých superhrdinů. Všechno se to lehce ovládá, děj docela odsýpá, grafika sice neoslní, ale ani neurazí. Potíž je v jednom velkém de ja vu, jež se pod vrstvami slušné hratelnosti, líbivé prezentace a zvláštního humoru sice docela obratně skrývá, ale postupem času stále více vystupuje na povrch. Prostě tu všechno více či méně bylo už v prvním díle, což je fakt, který FF2 asi nikdo neodpáře.

Dobro

Minute Man: Typický příklad správného patriota. Charakteristickými vlastnostmi jsou nejen cit pro svobodu a láska k vlasti, ale i bleskurychlé rozhodování spolu s velkou silou. Poznávací znamení: Hůl, které Minute Man říká Patriot.

Tombstone: Jednou přišel domů, a jako by nestačilo, že nalezl mrtvou manželku, byl neprávem odsouzen za její vraždu a popraven v elektrickém křesle. Poznávací znamení: Všude, kam přijde, Tombstone vyhazuje pojistky svými elektrickými výboji.

Sky King: Slavný herec zabíjející nacisty v béčkových filmech. Jeho práce ho ale přestala bavit, takže se vyzbrojil slušnou sbírkou granátů a pořádným rocket packem, aby mohl nepřátelům dát co proto tváří v tvář. Poznávací znamení: Rád létá.

Zlo

Blitzkrieg: Zdařilá karikatura Adolfa Hitlera. Mocný hrdina schopný přimět druhé, aby dělali to, co chce on sám. Jeho síly jsou tak mocné, že jim může podlehnout i samotná Freedom Force. Poznávací znamení: Poznáte ho na první pohled.

Fortissimo: Mussolini, jak ho ještě neznáte. Excentrický operní zpěvák (konkrétně baryton), jenž využívá sílu svého hlasu k poněkud destruktivním činnostem. Poznávací znamení: Je jako malí psi – víc slyšet než vidět.

Red Sun: Abychom měli Osu kompletní, nesmí chybět zástupce země vycházejícího slunce. To je v tomto případě mocný válečník, jehož samurajské dovednosti není radno podcenit. Poznávací znamení: Až uslyšíte „Banzai!!!", máte problém.

VERDIKT

7,4

\+ Celkově velmi nápadité
Velký výběr hrdinů a jejich schopností
Příjemně odlehčený styl hry

\− Málo novinek oproti prvnímu dílu
Příšerná kamera
Místy lehce obstarožní grafika

Pokračování nápadité hry, které svou podobou „takhle jsme to asi chtěli už v jedničce" připomíná datadisk. Zábavu to však příliš nekazí.

KONKURENTI: Armed and Dangerous 8,0 | Giants: Citizen Kabuto 9,0 | Sacrifice 9,0

Moderní hrdinové potřebují i moderní promítačku

Nascar SimRacing

Je to často kulaté, mají to v USA a říkají tomu závody

Žánr Automobilový simulátor **Výrobce** EA Sports **Distribuce v ČR** EA Czech **Homepage** www.easports.com/games/nascarsimracing **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 3 GB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** 1 499 Kč

Vhodné pro: Všechny nárůživé jezdce a obdivovatele přetlačované na silnici

Z kokpitu není moc vidět

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 04/05

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale mýsli to upřímně

Série Nascar je chloubou USA, za hranicemi své domoviny si však jen velmi těžko hledá příznivce. V herním světě to platí dvojnásob. Korunovaným králem závodního Nascar byl vždy vývojářský tým Papyrus, jehož série měla zvuk nejen mezi ortodoxními fanoušky odvětví. U EA Sports nemohli z triumfálního prvenství konkurenčního týmu spát a nemůžeme se divit, že hozenou rukavici přijali. Jejich pokusy se však nemohly s konkurencí rovnat. Situace se změnila až loni ústupem Papyrusu ze scény a letos, zdá se, už úspěšnému tažení sportovního giganta na amerických oválech nestojí nic v cestě.

Hlavní je kariéra

Stěžejním prvkem celého Nascar SimRacing je mód kariéry. Jistě, je tu také nezávazné ježdění, samostatné závody nebo multiplayer ve třiačtyřiceti lidech, ale skutečné automobilové orgie prožijete právě u kariéry. V ní si postupně projdete všemi třemi nabízenými seriály, a sice Craftsman Truck Series, Busch Series a Nextel Cup Series. Ještě předtím si však vyberete, zda budete pouze jezdit nebo si také hrát na manažera. Rozhodně doporučuji druhou variantu, neboť ta dodává hře ten správný říz. Přijímáte zakázky na reklamy, jejichž cena roste spolu s výsledky na trati, vylepšujete proporce vozu nebo dokonce skupujete a následně prodáváte upomínkové předměty… jo a také samozřejmě závodíte.

Tratí zde naleznete osmadvacet – ano, také jsem se mylně domníval, že jsou to všechno identické ovály, ale není tomu tak. Připravte se i na klasické „evropské" okruhy. Čeká vás taktéž ladění vozu v garáži a dokonce nechybí ani šikovná telemetrie. Pokud tyto řádky nyní čtete s otevřenými ústy a vůbec se nechytáte, je tu i možnost přepnout na arcade pro začátečníky a vychutnávat si jízdu bez jakéhokoli automechanického „trápení".

Když už se konečně dostanete na trať, jistě vás ohromí hratelnost. Jen těžko se slovy popisuje a takřka po celém světě se proklamuje, že reálnější ztvárnění série Nascar byste jen marně hledali. Ať už v arcade módu, kde se do jisté míry vyřádíte akčním závoděním bez zábran, tak i v simulaci, jež nabízí vše pro opravdové fajnšmekry a harcovníky, pokaždé vás čeká silná porce zážitků, které vám nedají spát. Jen podotýkám, že v druhém případě se bez patřičného vybavení (rozumějte volant) nejspíše neobejdete.

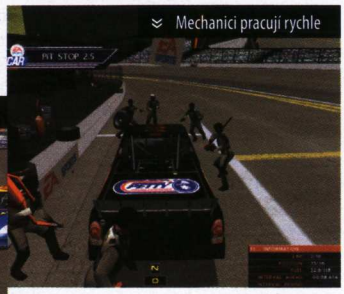
Stěrače stírají, světla svítí

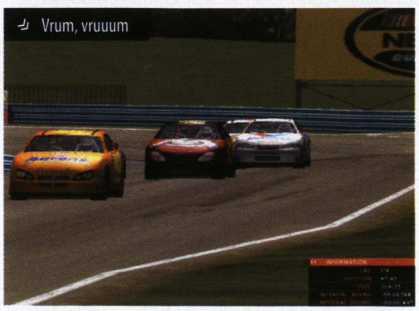
Auta jsou ztvárněna do posledního detailu, zejména pak jejich model poškození, a dojem z grafiky stojí po boku výtečné hratelnosti. Nejen oči, ale i uši vám zprostředkují pocit, jako byste skutečně seděli ve vozu Nascar. Aby také ne, když na vývoj dohlížel tým odborníků v čele se samotnými závodníky.

Nascar SimRacing mě opravdu bavil a pokud ostatní povinnosti dovolí, ještě asi dlouho bavit bude. Nabízí perfektní mix hratelnosti se stoprocentním simulátorem, při němž se zabavíte i v okamžiku, kdy zrovna nekroužíte po trati. Přestože jsem poslední roky k neustále se opakujícím EA Sports docela skeptický, dnes před nimi smekám. Škoda jen, že automobilové šílenství jménem Nascar není v českých luzích a hájích více rozšířené.

Reálnější ztvárnění série Nascar byste jen marně hledali

Nascar jsou úžasné vozy!


Mechanici pracují rychle


Vrum, vruuum

Boj kolo na kolo

VERDIKT

8,9

Nejlepší simulátor
Skvělý mód kariéry
Neomezuje se pouze na jízdu

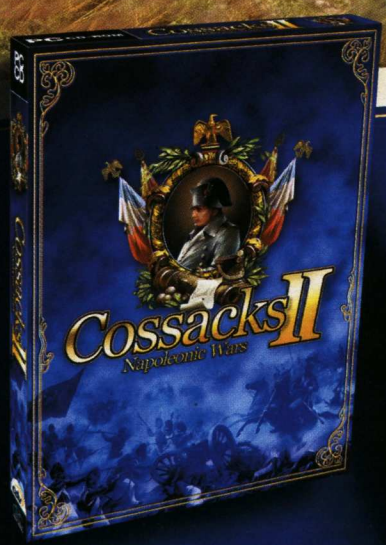
Vyšší hardwarové nároky
Pořád dokola
U nás nepopulární sport

Bez váhání nejlepší přírůstek do rodiny titulů Nascar.

KONKURENTI: V8 Challenge **5,0** | Nascar Thunder 2004 **8,6** | Nascar Heat **7,5**

Změnte historii! Seznamte se s Napoleonem a vyhrajte bitvu u Waterloo.

-pokračování úspěsné strategie Cossacks



Cossacks II
Napoleonské války

V prodeji od dubna 2005

1299,-

GAME WORLD CENEGA

Copyright © CDV Software Entertainment AG a GSC Game World. Všechna práva vyhrazena. V České republice distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.: +421 259 30 88 11, www.cenega.sk, info@cenega.sk.

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

cdv www.cdv.de

www.cossacks2.com

GTR FIA GT Racing

Výzva pro závodníky tělem i duší

Vhodné pro: Mistry volantu

Se závodními hrami se to má jako se ženami. Lákají nás svou krásou a vnady, slibují potěchu fyzickou i duševní, ale jen u těch skutečně výjimečných se dočkáme obojího. Pro příklad z herní branže nemusíme chodit daleko. Vezměme si například zbožňované Need for Speed Underground 2. Na první pohled skvěle vypadá a jen málokdo by mu odolal. Při hraní pak naplní slastnými pocity většinu hráčů s výjimkou těch, kteří závodění, chování závodních aut i skutečnému tuningu rozumějí. Ti hledají výzvu, na klávesnici se jen znechuceně podívají a sahají po volantu, pedálech a řadící páce. Takoví hráči hledají GTR FIA GT Racing.

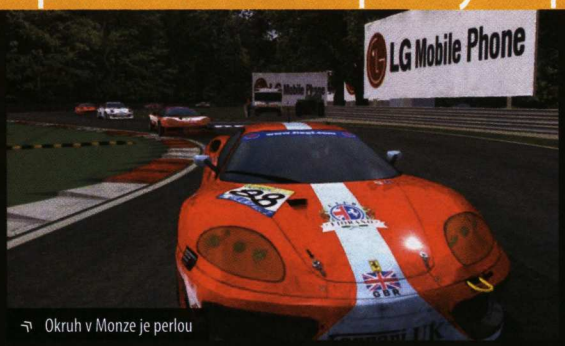
Pro každého? Kdepak

Fanoušci nechť mi odpustí. Série FIA GT nepatří mezi nejznámější a lze jen těžko předpokládat, že by právě u nás – v zemi, kde zůstává automobilismus ve stínu jiných odvětví – dokázalo lákadlo oficiální licence nějak nadchnout nebo dokonce překvapit. Samotné sérii se tedy raději vyhněme (jistě postačí zmínka, že je součástí přece jen známějšího LG Super Racing Weekend) a pojďme se blíže podívat na to, co dělá závodní hru závodní hrou – na hratelnost, která se skrývá pod kapotou GTR FIA GT Racing. A že pod ní bije motor o výjimečném výkonu, snad ani netřeba dodávat.

GTR FIA GT je v první řadě určena skutečným fanouškům závodních her, kteří – jak již bylo řečeno – považují klávesnici za největší zvrhlost a zradu. Slovo „skutečným" ale není jen nadbytečným přívlastkem. GTR FIA GT Racing je v každém coulu hardcore záležitostí, při které se 99 % průměrných řidičů a hráčů pořádně zapotí.

Autorský tým se ale zaškatulkování své hry vydatně brání. Kromě náročně vyhlížejících módů Semi-pro a Simulation servíruje do třetice ten, který by měl zaujmout i obyčejné hráče. Co tvůrci nazývají arkádovým módem, bude průměrný hráč (např. zmíněného Need for Speed Underground 2) považovat za špatný vtip, hloupou chybu, něčím nevysvětlitelným. Přesto je právě on jediným způsobem, jak můžete proniknout do tajů hry. Bude to ale bolet, věřte mi.

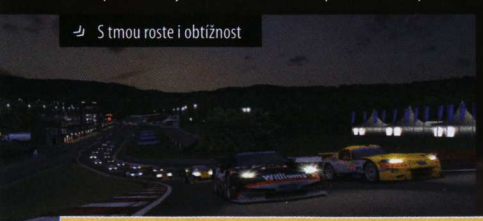
Co tvůrci nazývají arkádovým módem, bude průměrný hráč považovat za špatný vtip



Okruh v Monze je perlou

Výzva jak má být

Sami to znáte. Prohlášení sportovních osobností, že daná hra je nejrealističtější, nejlepší, nejhezčí, nejhratelnější – najdou se různá nej, kterými ji dobře připravený marketing podpoří. GTR FIA GT Racing považuji za první hru, u níž nejsou podobná prohlášení jen planými výkřiky. Ona jsou totiž slova závodních pilotů o „nejrealističtější závodní hře současnosti" podpořena také činy. Až poprvé usednete do svého miláčka a projedete se některým z mnoha okruhů (včetně brněnského – viz samostatný boxík), hra vám o sobě prozradí



S tmou roste i obtížnost

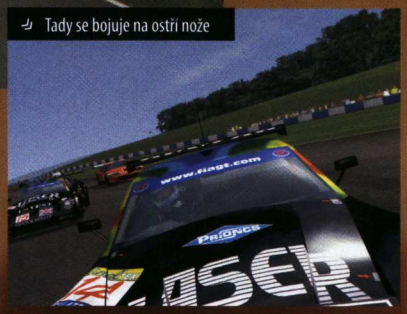
Žánr Závodní simulace **Výrobce** SimBin **Distributor v ČR** SeVeN M **Homepage** www.10tacle.com/gtr-game **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 1,1 GB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

V GARÁŽI GTR FIA GT RACING

GTR FIA GT Racing je jednou z her, jíž vévodí krásná auta, jež stojí za to obdivovat. Nahlédněte tedy společně s námi do naší minigalerie nejzajímavějších závodních kousků.

protaktizujete, zvolíte špatné nastavení, vyberete nevhodné obutí. Znalost motoristického sportu se vyplácí a výhodu budou mít zejména ti, pro které není FIA GT jen název neznámé závodní série.

Záhadou zůstává, proč autoři upustili od klasického šampionátu či systému na sebe navazujících soutěží. Už na začátku hry máte přístup prakticky ke všem vozům i tratím a s tím mizí i poslední zbytky motivace překousnout vysokou náročnost hry. Vše je i s postupem času při starém, k dispozici jsou ty samé módy (Race Weekend, Championship a Open Practice) a průměrnému hráči dojdou síly dříve než benzín v jeho nadupaném závodním speciálu. Bohužel se nepodaří potěšit ani další smysly – přestože zvukové stránce takřka není co vytknout, grafika zaspala dobu a při srovnání s (nepřímo) konkurenčním Nascar SimRacing nemá šanci.



Tady se bojuje na ostří nože

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 04/05

jediné – na dokonalé zvládnutí průjezdu všemi zatáčkami, odhalení správných míst k brždění a předjíždění, k tomu všemu budete potřebovat desítky minut času. Tedy něco, co není každý z nás ochoten obětovat. Ještě že existuje právě arkádový mód, při němž se jisté satisfakce dočkáte.

GTR FIA GT Racing jde v otázce realismu tak daleko, jak jen může jít. Realistický model poškození nesmí chybět a je krásné sledovat, jak se z vašeho nablýskaného miláčka stává polorozpadlý vrak. Havárie i střety s ostatními piloty jsou na denním pořádku. Není nic více frustrujícího, než udělat velkou chybu těsně před koncem závodu. Že si v takové situaci trháte vlasy? Po dvou dnech s GTR FIA GT Racing budete plešatí. Bez nadsázky.

Pouze pro znalce

Práce pilota není jen o závodech. Předchází jim desítky dnů pečlivého testování nejrůznějších komponent a především nastavení vozu či výběru pneumatik. GTR FIA GT Racing není z těch her, u nichž můžete kterýkoliv zmíněný aspekt podcenit. I přes dokonalou znalost tratě můžete skončit hluboko v poli poražených jen proto, že závod

Obtížné neznamená špatné

GTR FIA GT Racing je jako hra z jiného světa. Sám nevím, zdali je to kompliment, nebo naopak skrytá kritika. Za posledních několik let se herní svět nedočkal tak rozporuplného závodního výtvoru. GTR FIA GT Racing je skvěle propracované a realistické dílko, které do kolen sráží horší grafika a především obtížnost, pro kterou není a nebude dostatečně výstižně pojmenování. Tam, kde vás ostatní hry přivádějí k zuřivosti, strastiplná cesta titulem GTR FIA GT Racing teprve začíná. A první odměna přichází pozdě, moc pozdě na to, aby průměrnému hráči postačila jeho trpělivost.

MASARYKŮV OKRUH V BRNĚ (AUTOMOTODROM BRNO)

Masarykův okruh v Brně (Automotodrom Brno)
Délka: 5 403,19 metrů
Šířka: 15,00 metrů
Zatáčky: 14 (6 levých, 8 pravých)
Výškový rozdíl: 73,63 m
Nadmořská výška: 450 m

Mezi jinými pochutinami polaská GTR FIA GT Racing také duši českého motoristického závodníka. Vedle velkých a proslulých skvostů na poli závodních tratí (Donington, Spa, Monza) se totiž jako zářící drahokam leskne také brněnský Masarykův okruh. Kromě série FIA GT je na brněnském okruhu, který se pyšní více jak sedmdesátiletou tradicí, každoročně pořádána mimo jiné také motocyklová Grand Prix, které se účastní všechny hvězdy mistrovství světa motocyklů.

Zdroj: www.automotodrombrno.cz

Stmívání lahodí oku

VERDIKT

7,4

Licencované tratě
Zážitek z jízdy
Model poškození
Realismus v každém detailu

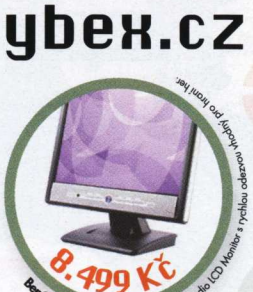
Neexistují těžší závody
Po čase stereotypní
Horší grafika

Závodní simulace, která rozdrtí i motoristické fanoušky. Nic obtížnějšího jste zřejmě nehráli.

KONKURENTI: Nascar SimRacing **8,9** | TOCA 2 **7,0** | Mercedes Benz World Racing **6,0**

inzerce

www.cybex.cz



Uvedené ceny jsou bez DPH

cybex.cz

Cybex.cz - jeden z předních obchodů s počítači, počítačovými komponenty a příslušenstvím, mobilními telefony a digitálními fotoaparáty na českém trhu fungující od roku 1998. Se svou šíří sortimentu, cenovou politikou, možnostmi vyhledávání, dodacími lhůtami a údaji o produktech nabízí profesionální tým Cybexu svým zákazníkům maximální pohodlí a radost z nakupování. **www.cybex.cz**
Cybex.cz - vítěz testu internetových obchodů s výpočetní technikou (časopis Svět počítačů 1/2005).

Rugby 2005

Chtěli jste někdy poznat, jaké je rugby bez zbytečných modřin? Máte ideální příležitost

Žánr Sportovní **Výrobce** EA Sports **Distributor** EA Czech **Homepage** www.easports.com/games/rugby2005 **Minimální konfigurace** Procesor 700MHz 128 MB RAM, 1,2 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 499 Kč

Electronic Arts je nejen největší vydavatelská společnost dneška, ale díky EA Sports také značkou, k níž se rok co rok upírají zraky všech virtuálních milovníků sportu. Žně se však nekonají jen v posledních měsících roku, jak by se mohlo zdát z dat vydání „velké trojky" NHL, FIFA, NBA, ale také počátkem jara, což je přesně případ série Rugby. Její nejnovější inkarnace s čtyřčíslím 2005 v názvu přichází s jasným cílem – přesvědčit i neznalé, že rugby stojí za pozornost. Že vás představa podivných chlapíků pobíhajících po zabláceném hřišti s šišatým míčem příliš neláká? Velká chyba.

Rugby 2005 není přeplácané, hra staví na jednoduchosti a přímočarosti

Tradice jako hrom

Rugby se u nás netěší velké přízni, která by byla byť jen letmo srovnatelná s fotbalovou či hokejovou manií. I to je nejspíš důvod, proč v očích nezasvěcené veřejnosti splývá s americkým fotbalem, který je však jen jakousi podivnou mutací tradičního anglického sportu. Přestože podobnost obou odvětví nelze vyvrátit, pravidla a systém rugby se od populární americké zábavy značně liší (viz boxík). Ale zpět ke hře samotné. Rugby 2005 vás uvítá skvostným hudebním soundtrackem, který překonává své stájové kolegy NHL či FIFA 2005 (i když se výběr skladeb obecně v letošní várce sportovních her povedl). Vkusné funky nebo rockové skladby vám rozvlní mysl a přinutí vás vnímat herní atmosféru tak silně, že si budete připadat jako na velkém turnaji zemí Commonwealthu.

Nebudeme se však hnát na hřiště, když ještě nemáme úplně jasno v pravidlech. Pokud patříte mezi skupinu hráčů, která se s tímto sportem (ať již v počítačové nebo skutečné formě) nesetkala, v mnohém vám jistě poslouží položka v hlavním menu – Rugby 101. Jedná se o povedené animované video, které vás seznámí se základními principy hry (pravidly počínaje, strategií a radami konče).

Než se vrhnete do víru dění a na jednotlivé turnaje, budete muset projít ještě povinným tutorialem. V něm si vyzkoušíte průnik s rojníkem (útočící hráč) skrz hřiště. Pro splnění úkolu budete muset úspěšně zakončit v pětkovišti, což si žádá dostatečnou dávku zručnosti. Jeden hráč zde totiž čelí celé šestnáctce soupeřů a přitom se musí úspěšně prodrat až na samotný konec hřiště. Nezoufejte tedy, když se vám ze začátku nebude dařit. Trpělivost nejen růže, ale i body přináší.

Poměrně zábavný tutorial však není nic proti tomu, co vás čeká ve hře samotné. Nástup hráčů na hřiště, potřebná rozcvička, úprava helmy a hecování spoluhráčů – zkrátka a dobře EA Sports se nezapřou. Hra nabízí tradiční komfort v podobě krásných animací a dalších atmosférických doplňků, které vás dokáží správně nažhavit na zápas. Pohled na nastupující kádr pohladí srdce sportovního fanouška a k extázi jej vedle věrohodného zpracování přivede hratelnost. Co si povíme o ní?

JAK TO BYLO S RUGBY

Rugby vzniklo v roce 1823 na škole ve stejnojmenném anglickém městečku. Pravidla tohoto sportu umožňovala hráčům, na rozdíl od oblíbeného fotbalu, vzít míč do rukou. Původně kulatý míč byl vystřídán roku 1851 míčem šišatým. První klub vznikl v roce 1843. International Rugby Football Board (IRFB) byla založena roku 1886. Turnaje v rugby se na olympiádách pořádaly od roku 1900 (Paříž) do roku 1924. První mistrovství světa se uskutečnilo v Austrálii a na Novém Zélandu roku 1987.

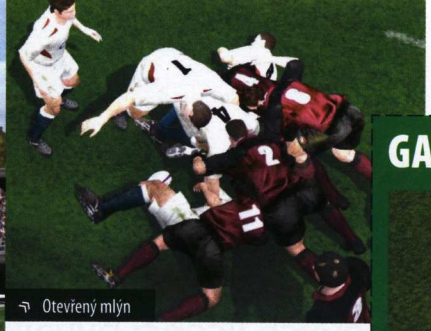
Text byl použit s laskavým svolením serveru www.sportovni.net

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech al-Kajdá

Nekonečná zábava

Tvůrcům se povedlo najít zábavný kompromis v otázce propracovanosti a složitosti. Často se sportovní titul stane nehratelným z důvodu přehnaného množství doplňků a možností, které

Hlavně to trefit!


Otevřený mlýn

Zamilovaný kukuč

jej doprovází, zejména kvůli překomplikovanému ovládání. Lidově řečeno – hra je pak přeplácaná, na což doplácí především hratelnost. Rugby 2005 je naštěstí jiné. Staví na jednoduchosti a přímočarosti a ve výsledku se proměňuje v natolik zábavný titul, že jen tak neomrzí.

Co přesně je na nové sportovní simulaci od EA tak poutavého? Kouzlo neopakovatelných herních zážitků. Žádná standardní situace nevypadá stejně jako ta předchozí. Tu a tam se míč skutálí jinak než předtím, jednou se počítač zachová tak, podruhé onak. Nebudete moci ani v nejmenším odhadnout, jak se vše v daný moment vyvine, nenajdete „100% osvědčený způsob, jak skórovat".

Typickým příkladem jsou mlýny. Mlýn je situace, kdy se do sebe po zapískání rozhodčího zaklesne 9 hráčů z každého mužstva. Mlýnovka je pak hráč jednoho či druhého mužstva, který stojí na boku celého mlýnu a na pokyn rozhodčího vhodí míč pod nohy zaklesnutých hráčů. Ti se pak přetlačují a ten z hráčů, který je ve skrumáži uprostřed (mlynář) se zároveň snaží kopnout míč dozadu, kde by ho jeho spoluhráči mohli ukořistit a rozehrát.

Vhodné pro: Milovníky tvrdého sportu

Je to doma!

Mlýny a další standardní situace jsou zpracovány excelentně. Přetlačování ve skrumáži se pokaždé vyvine jinak, totéž platí i pro tvrdé střety a fauly všeho druhu. Podobné momenty a překvapení dávají Rugby 2005 cenný punc znovuhratelnosti a originality, který je pro sportovní hru naprosto nezbytný. Slova chvály mohu pět také na grafiku. Krásné jsou animace diskusí s rozhodčím, nástupu hráčů na hřiště nebo záběry kamery na míč letící do branky.

Neztratí se

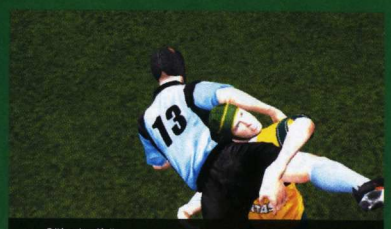
Na světě neexistuje hra, která by neměla své mouchy. Rugby 2005 samozřejmě není výjimkou. Nebylo by na škodu, kdyby bylo k dispozici více kamerových pohledů, které by hráči umožňovaly nahlížet na dění na hřišti z různých úhlů (a ne pouze z boku). Neškodila by ani větší nabídka speciálních pohybů, které jsou místy nepostradatelné, protože ze soupeřovy přesily vás může mnohdy vysvobodit jen efektní klička.

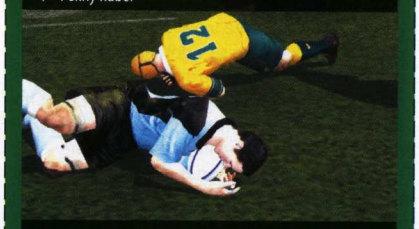
Rugby u nás nemá tak hluboké kořeny jako v Austrálii nebo na Novém Zélandu, i v tuzemsku ale existují mnozí, kterým tvrdý anglický sport učaroval. Pokud jste rugby nikdy nehráli a neznáte jeho pravidla, nemusíte hned Rugby 2005 zavrhnout – autoři vám se svým výtvorem vyjdou vstříc. Třeba se vám zalíbí natolik, že si uděláte čas i na jeho skutečnou podobu.

PRAVIDLA V KOSTCE

Rugby se hraje na 100 metrů dlouhém hřišti, za každý z týmů se ho účastní 16 hráčů. Na obou stranách hřiště jsou branky (jako u amerického fotbalu). Přihrávat se v rugby smí jen dozadu, míč se však dopředu může nakopávat. Na každé straně za brankou je tzv. pětkoviště – pokud se útočícímu hráči podaří do této zóny položit míč, získává jeho tým 5 bodů. Po získání „pětky" útočící tým na branku ještě kope, a to z dvaadvaceti metrů. Úspěšný kop je pak za 2 body. Dále je možné skórovat tzv. „drop goal" (za 3 body) – útočící tým nakopne při hře míč a ten proletí brankou. Zápas se hraje na dva poločasy o čtyřiceti minutách.

GALERIE HITŮ


Pěkný náběr


Au, zem je pěkně tvrdá

To muselo moc bolet!

Hlavně šikovně spadnout

Ajaj! Tohle radši nebudu komentovat

VERDIKT

7,9

\+ Hratelnost
Nepředvídatelnost vývoje herních situací
Množství turnajů a statistik
Rugby 101 pro začátečníky

− Nedostatek speciálních pohybů
Málo kamerových pohledů

Jednoduché, hratelné a zábavné. Nebojte se nové rugby okusit – nudit se nebudete.

KONKURENTI: Madden 2005 7,5 | FIFA 2005 8,0 | NHL 2005 7,2

Torrente

Výsledkem většiny filmových licencí bývají jen průměrné hry. Když však licencujeme špatný film, otevírají se dvířka novým dimenzím herní hrůzy

Žánr Akce **Výrobce** O3 Entertainment **Vydavatel** Virtual Toys **Distribuce v ČR** Není **Homepage** www.o3entertainment.com/titles/tor **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Vhodné pro: Obdivovatele ztřeštěných španělských komedií

Každá země má svá kinematografická díla, která se v domácím prostředí dokáží slušně ujmout, ovšem jinak by neměla opouštět hranice daného státu. V případě jihoamerických telenovel a španělského filmu Torrente: The Stupid Arm of the Law (u nás uvedeno jako Blbec jménem zákona) by pak měl být zákaz pojištěn trestem smrti a následným posazením pozůstatků před odpolední vysílání TV Nova. Zůstává záhadou, proč se neforemná 3D akce, založená na licenci lokálně úspěšného filmu, dostává až k nám. Zřejmě i dolní hranice herního vkusu někdy potřebují projít revizí.

Torrente je obtloustlý, plešatý muž středního věku, jehož módní vkus spáchal sebevraždu po obléknutí šedivého saka a intelektuálských brýlí. Ideální materiál na prodavače párků v rohlíku bez možnosti kariérního postupu. Torrente však vytahuje pistoli a ujímá se boje proti stejně vyzbrojenému drogovému póvlu Madridu. Ačkoliv je původní film ztřeštěnou komedií, ve hře se to příliš neprojevuje. Není n ic horšího, než vážně pojatá akce stavějící na komediálních základech, navíc s mizerným zpracováním.

do žádného z automobilů nastoupit, zadruhé jsou všechny budovy zoufale anonymní a město postrádá význačné body, kterých by se mohl zmatený hráč zachytit. Stejně tak by se hodil jakýkoliv ukazatel směru k aktuálnímu úkolu. Torrente tak musí po svých krátkých nohách bloudit městem, dokud náhodou nenatrefí na jednu ze třinácti kýžených misí.

vytáhnout z ryzího podprůměru.

V Torrente jako by se všechny herní prvky domluvily, dospěly k závěru, že život ve hře je nuda a ještě než odešly na odpočinek, celé dílo na protest sabotovaly. Jinak si lze těžko vysvětlit grafiku, jež propadá i v kategorii budgetu. Rozmazané textury a hra-

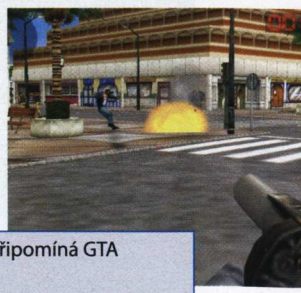
I dolní hranice herního vkusu někdy potřebují projít revizí

Hra na první pohled velmi připomíná Grand Theft Auto – prosluněné, rozlehlé město, okolo korzující krásky (dá-li se něco o hranatosti automatu na Colu označit za krásné) a desítky prohánějících se aut. Na pohled druhý již Torrente dokáže jen odradit. Líbivé zpracování metropole je pouhým pozlátkem, neboť jednak nelze

Bohužel, úkoly v Torrente rozhodně neoslňují nápadem, dynamikou ani režií. Autoři usazují hráče do role uklízečky, která pouze stereotypně a prvoplánově čistí danou oblast. Hra neobsahuje ani náznak spádu, žádný pokus o oživení táhlé, vlekoucí se hratelnosti. Zato se nás tvůrci rozhodli řádně iritovat, když na mapě tu a tam poschovávali sebranku raketometčíků, kterým dělá zřejmě neskutečnou radost, když mohou z téměř neviditelného místa zabít hráče jedním výstřelem. Z Grand Theft Auta navíc hra kopíruje ty nejnesprávnější propriety. Omezené ukládání (vždy po splněné misi) tak katapultuje hráčovy nervy spolu s trpělivostí někam na oběžnou dráhu. Občas se situaci pokusí zachránit jízda v automaticky řízeném dopravním prostředku, přičemž hráč pouze zaměřuje nepřátele kolem, ovšem několik misí nemá šanci titul

natost, před kterou by se zarděla krabice mléka, jsou skutečně jen poslední aspekty odrazující od koupě. Autoři se honosí prohlášeními o reálném převedení Madridu do virtuální podoby. Po dohrání Torrente lze říci, že pokud nelžou, Madrid je skutečně hnusným místem.

Torrente je omyl, který měl zůstat ve Španělsku, stejně jako film, jímž se hra inspirovala. Takto jen zbytečně kazí pověst zemi, ze které vzcházejí herní perly jako Severance: Blade of Darkness nebo Scrapland.



VERDIKT

2,5

\+ Na první pohled připomíná GTA

\− Kterýkoliv jiný pohled připomíná cokoliv, jen ne GTA
Stereotyp od začátku do konce
Bez nápadu
Mizerné technické zpracování

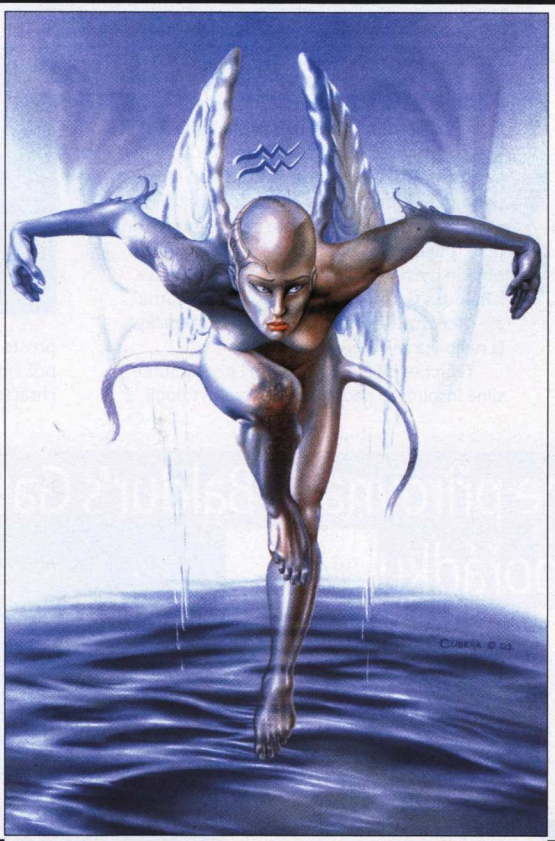
Klasický nízkorozpočtový odpad, kterému ke cti slouží pouze fakt, že se v našich obchodech nejspíše nikdy neobjeví.

KONKURENTI: Grand Theft Auto: Vice City **9,0** | Max Payne **9,3** | True Crime: Streets of LA **8,0**

SCI-FI MAGAZÍN

IKARIE

HOR
OR



SCI-FI

PUBLICISTIKA

DVD

TECHNIKA

www.mf.cz

MLADÁ FRONTA

KULTOVNÍ LITERÁRNÍ MAGAZÍN

Seal of Evil

Vhodné pro: Hráče, kteří mají chuť pustit se do něčeho nového

RPG z Číny vyráží dobývat západní trhy. Má šanci?

Žánr RPG **Výrobce** Object Software **Distributor v ČR** Není znám **Homepage** eng.objectgames.com/soe/ **Minimální konfigurace** Procesor 300 MHz, 128 MB RAM, 4 MB grafická karta, 1,6 GB na HDD **Lokalizace** Ne **Cena** Není známa

Pochopit cizokrajnou mentalitu může být pro našince často velmi obtížné. Tím spíš, pokud se jedná o natolik exotickou zemi, jakou je Čína. Právě odtud totiž pochází nové RPGčko Seal of Evil, které je nepřímým pokračováním staršího titulu Prince of Qin z roku 2002. Vydáme se tak opět do časů, kdy velcí vůdci sváděli krvavé bitvy o nadvládu nad svými královstvíčky, zatímco nesmrtelní bohové pobaveně sledovali to velké divadlo života pod sebou, případně se řezali navzájem. Konkrétně zavítáme do doby před dvaadvaceti staletími, do posledních pár let tzv. období bojujících států. To skončilo, když si dynastie Čchin (anglicky „Qin") podrobila většinu území a sjednotila tak doposud znesvářená království.

Na první pohled není RPG Seal of Evil ničím odlišné od zástupů dalších příslušníků žánru. Situace se mění už po krátké chvilce, když se v kůži hlavní hrdinky, osmnáctileté čarodějky Lan Wei, objevujete ve vesničce Cloudrose a snažíte se začít hrát. Přestože se mezi dřevěnými chatrčemi i krásnými honosnými stavbami pohybuje pouhých pár obyvatel, zapamatovat si všechna podobně znějící čínská jména je úkol hodný nejlepšího účastníka soutěže Riskuj. Často budete běhat od domečku k domečku a znovu a znovu si procházet deník i seznam úkolů, abyste si ujasnili, co vlastně máte udělat a které osoby jsou pro vás důležité. Konverzace jsou tady na denním pořádku, a hra se tak zásadně liší třeba od takového Diabla, kde jste naprostou většinu času trávili kosením protivníků. Čistě v tomto ohledu bych tedy Seal of Evil přirovnal spíše k Baldur's Gate. Příběh je sice velmi lineární, ale také značně rozmáchlý, takříkajíc „epický" (s několika zakončeními).

Tvůrci se při tvorbě příběhu i hry samotné silně inspirovali nadmíru bohatou mytologií svých zemí. Nejrůznější historické odkazy tak objevíte nejen ve stovkách stran rozhovorů, ale i v herním systému. Starověcí čínští filozofové věřili, že celý svět se skládá z pěti základních elementů – vody, ohně, země, kovu a dřeva. To se projevuje nejen v charakteristice postav, kterých v průběhu hry vystřídáte pět (maximálně tři ve skupině), ale i v originálním systému tvorby předmětů. Ty totiž můžete kupovat v obchodech, ale zároveň je Lan Wei dokáže také vyrábět.

Souboje jsou velkou slabinou Seal of Evil, takovou nudu jste už dlouho nezažili. Lan Wei a její parta se v rámci možností dokáže vypořádat s jakýmkoliv protivníkem takřka sama, prostě na něj ukážete a pak už stačí jen sledovat velkolepou magickou a sekací show.

Grafika je sice na dnešní dobu zastaralá, ale přesto na mnoha místech příjemná. Horší už je to se zvuky a muzikou. Ta se začne po čase opakovat a vyloženě začíná lézt krkem. Spíše zastaralé technické zpracování pak podtrhuje naprosto odpudivý anglický dabing, který je více než čímkoliv jiným výsměchem herecké práci i hráčům samotným.

V rohu místnosti jsou skryté dveře do ložnice

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel krabiček od sirek

Seal of Evil můžeme přirovnat k Baldur's Gate – konverzace je zde na denním pořádku

Často se na vás budou valit tuny nepřátel, ale žádný strach

Občas narazíte na krásná zátiší

DYNASTIE ČCHIN (225–206 PŘ. KR.)

Vladař dynastie Čchin přijal titul Čchin Š Chuang-ti („vznešený císař v začátku") a poprvé se nazval císařem Číny. Nástupem Čchin začíná i zápis čínských dějin, zachovaný v 26 záznamech. Dynastie Čchin začala rozsáhlými reformami. Vedle sjednocení měr a vah vedla boj proti konfucianismu a oslabení moci úředníků.

Zdroj: bedekr.cz

VERDIKT

5,8

+
- Starověká Čína má svoje kouzlo
- Místy povedená grafika
- Propracovaná dějová linie
- Originální systém tvorby předmětů

–
- Naprosto lineární podívaná
- Nezáživné souboje
- Podivné čachry s časem
- Příšerný anglický dabing

Seal of Evil jako RPGčko neurazí, ale ani zásadně nepřekvapí. Když nemáte co jiného hrát a Diablo už jste prošli tisíckrát dokola, nemusí to být špatná volba.

KONKURENTI: Diablo 2: Lord of Destruction **9,0** | Baldur's Gate 2 **10,0** | Icewind Dale 2 **8,0**

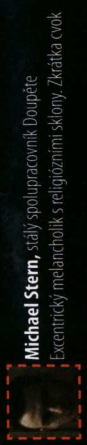
THE HOUSE OF THE DEAD III

Trénink ukazováčku se zombie v hlavní roli

Vhodné pro: Jednoruké a ctitele starých automatovek

Co je tak popudilo, ten nepořádek?

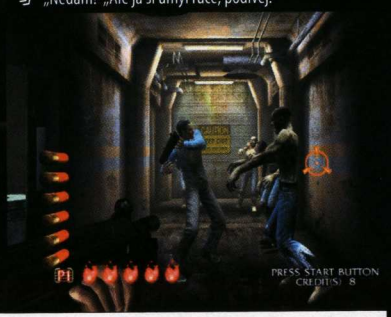
Žánr Akce **Výrobce** Sega **Vydavatel** Sega **Distribuce v ČR** Není **Homepage** www.sega-europe.com/en/game/18.htm **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa



Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte. Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok.

Série The House of the Dead patří spolu s ježkem Sonicem k dvorním titulům společnosti Sega. Není však divu, že firma během posledních let ztratila svůj post konzolového gigantu. Zatímco Nintendo svého Maria flexibilně přizpůsobuje herním trendům, Sega se i nadále drží přežitých herních archetypů. The House of the Dead 3 (THotD) je opět ryzím "clickfestem" bez minima nových nápadů. Logika marketingu je více než zarážející, neboť vydávat konverzi arkády, jež se dočkala v roce 2002 na Xboxu pouze vlažného přijetí, je přinejmenším diskutabilní. PC navíc

„Nedám!" „Ale já si umyl ruce, podívej."



Jistý komplex je zamořen nemyslícími zrůdami hustěji než náš parlament

nikdy nebylo arkádám nakloněno, i když i zde se výjimky najdou, a tak mohl THotD při lepším zpracování nabídnou slušnou porci odreagování. Leč nestalo se.

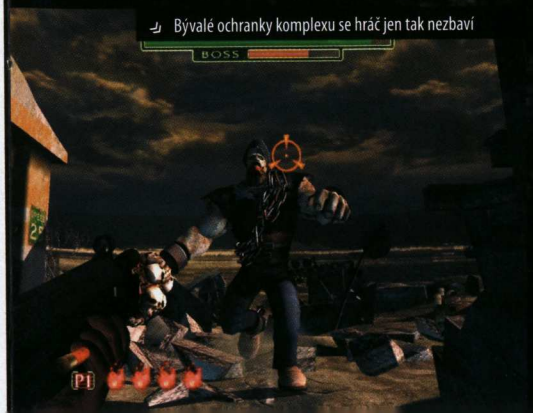
THotD kráčí po konzolové pěšině vyšlapané akcemi typu Virtua Cop nebo Time Crisis. Hráč je spoután automatickou kamerou a pod ruku se mu podsouvá robustní zaměřovač. Zatímco výše jmenované tituly si vydobyly své místo na slunci prostřednictvím řady nápadů, THotD se marně snaží vystačit pouze s tisknutím spouště a neefektivními bonusy. Na konzolích, které kypí nejrůznějšími periferiemi a v lepším případě i světelnými pistolemi, by ještě titul smysl měl – nikoliv však na PC. Za použití myši lze hru pokořit snadněji, než prohrát sázku na vítězství zombie v řečnické olympiádě. Určitou výzvu skýtá jen vyšší obtížnost a mód time attack, který akci z původních pětadvaceti (!!!) minut o něco prodlužuje.

Hlavní hrdinka má zjevně implantovanou podkožní muniční továrnu, což sice patří k žánru, ne však další chyby THotD. Komorní zápletka navazuje na oba předešlé díly. Tehdy bláhový Dr. Curien, ve snaze zachránit život svému synovi, vypustil na svět smrtící epidemii, měnící vše živé v noční můru každého plastického chirurga. Nápad nedávno zrecykloval filmový Resident Evil: Apokalypsa a ani THotD se nepouští do objevných výprav. Jistý komplex je zamořen nemyslícími zrůdami hustěji než náš parlament, načež je do příběhové peripetie vhozena drsná Lisa Rogan s pomocníkem G, kteří pasou po záchraně Lisina otce. Trestuhodný rozsah hry bohužel nedává prostor hlubšímu vykreslení postav ani zápletky, a tak je hráč v několika střihových sekvencích svědkem utroušení pouhých několika prázdných vět. V lepším případě pak Lisa po zabití bosse zapózuje svým pozadím s výrazem ve tváři typu „a stejně mám lepší make-up než ty".

Zajímavým prvkem známým již z předchozích dílů jsou konfrontace s bossy. Hra vždy krátce uvede slabá místa monstra, načež následuje živelná střelba tu do chapadel, tu do čehosi podobného hlavě. Bohužel za celou hru narazíme na pouhé čtyři souboje. Zklamáním jsou nejrůznější bonusy, jež se promítají jen do výsledného skóre; žádné speciální vybavení, žádné nové zbraně.

Vizáž zombií je na průměrné úrovni, což vzhledem ke stáří hry nepřekvapuje. Ke gejzírům krve navíc hrají rytmy evokující zašlou slávu prastarých arkád. V tomto ohledu zprostředkovává THotD slušné odreagování v psychicky slabších chvilkách, ovšem půlhodinová délka jej definitivně odstavuje na vedlejší kolej. V případě hry dvou hráčů (za předpokladu vlastnictví druhého gamepadu nebo světelné pistole) lze k hodnocení přičíst 1 bod. I tak je ale daleko zábavnější zahrát si postarší htu Typing of the Dead, jež vychází ze základu House of the Dead 2 a roubuje na něj nutnost bleskově vyťukávat hrou předhazované fráze.

Bývalé ochranky komplexu se hráč jen tak nezbaví



VERDIKT

3,9

\+ Souboje s bossy
Možno ovládat jednou rukou
Druhou si lze rvát vlasy

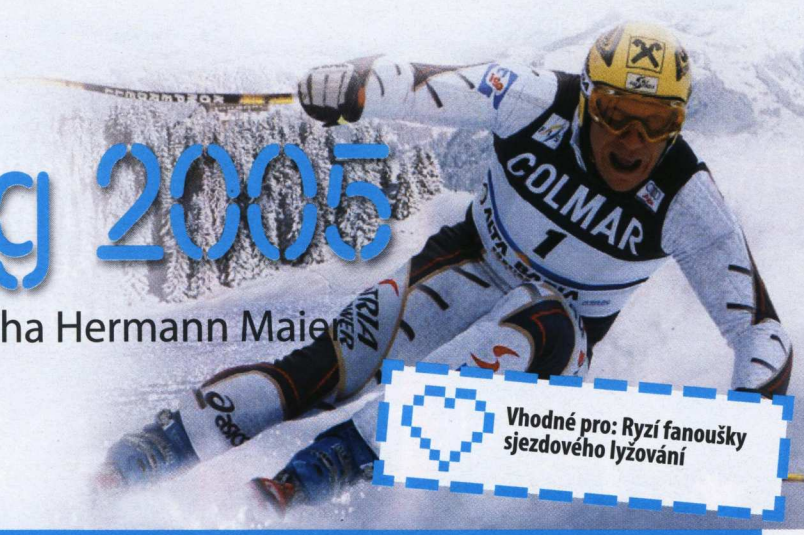
\- Délka hry – cca 25 minut!
Přímočará hratelnost
Absence nových nápadů

Zombie hry na PC prožívají očistec. THotD 3 si uchovává jistou hratelnost, k zemi jej však sráží jednoduchost, délka a nulová přidaná hodnota.

KONKURENTI: Typing of The Dead **Nehodnoceno** | House of the Dead 2 **7,0** | Virtua Cop **Nehodnoceno**

Ski Racing 2005

Sjezdové lyžování a jako příloha Hermann Maier



Vhodné pro: Ryzí fanoušky sjezdového lyžování

Žánr „Simulace" sjezdového lyžování **Výrobce** ColdWood Entertainment **Distributor v ČR** SeVeN M **Homepage** www.skiracing2005.com **Minimální konfigurace** Procesor 600 MHz, 256 MB RAM, 16 MB 3D grafická karta, 1,5 GB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Bylo krásné letní odpoledne, zima ta tam a nad šálkem kávy seděli zástupci studia ColdWood Entertainment a jejich velký kamarád, rakouský národní hrdina Hermann Maier. Slovo dalo slovo, dohodu potvrdila hodinka veselého jódlování a první letošní simulace sjezdového lyžování se pomalu začala rodit. Věděl ale Herminátor, do čeho jde, když hře propůjčil své jméno i letité zkušenosti?

Simulace? Ale kdeže

Poněkud úsměvné je označit Ski Racing 2005 za simulaci sjezdového lyžování. Od simulace bychom čekali realismus v každém coulu, věrohodné pohyby lyžařů i jejich pádů, vliv počasí na výsledky a další drobnosti. Ski Racing 2005 oproti tomu působí jako úsměvný případ nízkorozpočtového sportovního titulu. Hýčkán propracovaností titulů od EA Sports jsem se bavil (a i vy se pobavíte) při každém pádu a kotoulu svého svěřence, kterých si mimochodem užijete do sytosti. Abych utrpení hry i vás neprodlužoval – pytel brambor by se v dané situaci choval realističtěji než postavičky lyžařů v Ski Racing 2005.

Co se zdá být na první pohled špatné, má i své světlé stránky. Ski Racing 2005 získal licenci většiny nejznámějších lyžařských středisek, což mu jistě přidává na atraktivitě. Sám jsem spíše než aktivním lyžařem televizním divákem a jako takový si nedovolím odborněji hodnotit kvalitu zpracování jednotlivých tratí. Jednu perličku bych vám však přesto nabídnul. O rakouském Kitzbühelu se hovoří jako o nejnáročnějším sjezdu na světě. V Ski Racing 2005 ho symbolizuje neškodná a pomalá trať, která kromě několika zúžených míst zkrátka nemá co nabídnout.

Zlatá medaile je jen z čokolády

Občas se vám na trať připlete i duch

Proč sáhnout po Ski Racing 2005, když vás zabaví na dvě tři hodiny?

Nenáročnost ale není tím správným pojmem, alespoň pokud jde o kvalitu tratí. Ve hře se najdou opravdové výzvy, komplikované úseky a věřte nebo ne, občas i s „obyčejným" slalomem budete zápolit ještě po několika hodinách hraní. Má to ale naneštěstí také jiný důvod. Super-G a sjezd jsou alpské disciplíny, ve kterých tvůrci nezklamali. Obyčejný slalom je už bohužel na hony vzdálený realitě a o nějaké podobnosti se skutečnými závody nemůže být řeč.

Obří slalom je asi nejzábavnější disciplínou

Předstartovní nervozita

Daleko od skutečnosti

Hermann Maier hru před vydáním neviděl (překvapí to někoho?) a nepochybně ji nevyzkoušel ani žádný fanoušek sjezdového lyžování (nic nečekaného). Co na tom, že ovládání je jednoduché, když vše kazí nerealistický dojem z jízdy. Jaký smysl mají změny počasí, když se sněžení neprojeví ani na tak základní věci, jako je vaše rychlost? Proč sáhnout po Ski Racing 2005, když vás mód kariéry (Světový pohár) zabaví jen na dvě nebo tři hodiny? Jedině snad kvůli atmosféře.

Nejsem milovníkem zimy, přečkávám ji jen s vypětím všech sil a každé ráno se modlím, aby už teploty vystoupaly nad magických 10 stupňů. Sjezdové lyžování je důvod, proč zimu trpět. Proto, abyste Ski Racing 2005 trpěli na svém harddisku, ale existuje jen minimum důvodů. Co také čekat od hry, která víc než simulaci připomíná výtvor na pomezí arkády a válení sudů. Škoda, na pevných základech licencovaných tratí se dalo stavět lépe.

VERDIKT

5,8

\+ Licencované tratě
Sjezd a pocit z rychlosti
Místy atmosféra

\− Nevěrohodný pocit z jízdy
Změny počasí mají nulový efekt
Zastaralá grafika
Velmi brzo stereotypní

Ski Racing 2005 není simulací, za kterou se vydává. Pokud ale holdujete sjezdovému lyžování a na PC vám chybělo, nemáte jiné volby.

KONKURENTI: Ski Park Manager **Nehodnoceno** | Salt Lake 2002 **5,0** | Ski Challenge 2005 **Nehodnoceno**

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Will of Steel

Průměrná strategie využívá tématu druhé světové války. Nadprůměrná by matematicky vzato měla čerpat ze současnosti…

Žánr RTS **Výrobce** Gameyus Interactive **Distributor v ČR** US Action **Homepage** www.willofsteel.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 800 MB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 299 Kč

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 04/05

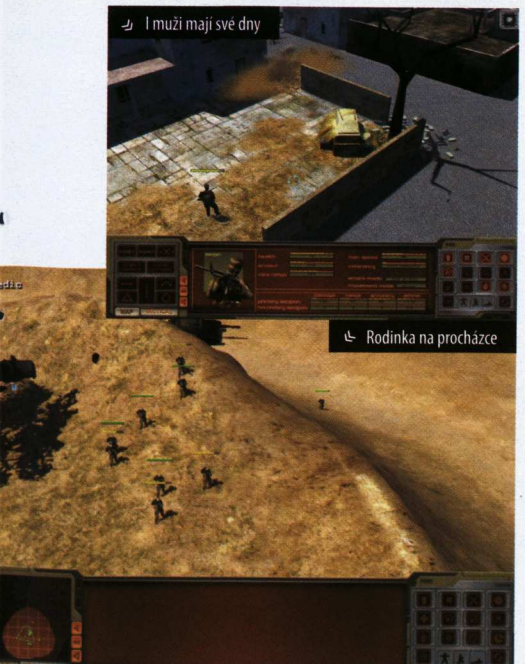
Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Že vydavatelské společnosti nerady riskují, je všeobecně známá věc. A tak se stále setkáváme se stejnými tituly, sice jinak provařenými, ale chuťově velice podobnými. V oblasti real-time strategií dokumentuje přetrvávající praxi neustálý příval nerozeznatelných děl z prostředí druhé světové války. Tvůrci Will of Steel na to šli dobře, klišovitému prostředí se vyhnuli, jinak ale až na výjimky zůstali uvězněni v bažině herního průměru.

Aktuálnost nadevše

Will of Steel si bere na paškál konflikty doby nedávno minulé. Zavítáme do afghánských pouští a irácких paláců, abychom za Američany nakopali zadnice všem těm, co si o to již dlouho koledovali. Potenciál atraktivního tématu bohužel hra nevyužívá a o skutečném pozadí válečných akcí podává pouze kusé informace. Tento nedostatek vynikne zvláště v porovnání s povedeným zpracováním jednotek a do značné míry reálným prostředím. Hráč sice není zatěžován zbytečnými detaily, na druhou stranu se „příběh" hodí, aby si nemusel připadat jen jako vše ničící robot. Mnohdy nevíte, proč zrovna bojujete na tom či onom místě a proč děláte to, co jste zrovna dostali rozkazem.

Korunu všemu nasazuje průběh misí, který je velmi lineární a v devíti z deseti případů stejný. A to i přesto, že bojiště dělí stovky či tisíce kilometrů. Stereotyp, to je to správné slovíčko. Dostanete jednotku chrabrých válečníků a uprostřed nepřátelského území máte jediný úkol – zničit vše živé v nejbližším okolí. Poprvé, podruhé, podesáté…



I muži mají své dny

Rodinka na procházce

Jedna velká vojenská rodina

Za sílící pocit nekončícího válečného kolobě hu může i to, že ve hře absentují jakékoliv ekonomické či stavební složky. Jedinou měrnou jednotkou vašich úspěchů je pouze a jedině počet mrtvých nepřátel. Na obranu je třeba říct, že alespoň v tomto ohledu si dali autoři záležet. Nedají vám vydechnout byť na jedinou sekundu a neustále předhazují další úkoly a výzvy. Bohužel rozdíl mezi vedením skupinky tanků nebo pěchoty je v konečném důsledku nulový. Ovládání jednotek je velice detailní, což konec konců logicky vyplývá z jejich nevelkého počtu. Díky tomu podobně jako v Commandos přistupujete ke svým svěřencům spíš jako k rodině než k ruské megaarmádě stalinovského typu.

Ovládat jednotky hlasem? Nic není nemožné!

Mluvíš, mluvím, mluvíme

Pozitivní rovněž je, že hlavní tahák Will of Steel, tedy avizovaná možnost ovládat jednotky hlasem, je skoro přesně taková, jakou jsem si ji ve skrytu duše představoval. Když zakřičíte do mikrofonu „sniper", on se vám skutečně nejbližší ostřelovač ozve a bude se řídit vašimi pokyny… Jedinou pihou na kráse by mohlo být potvrzování mezerníkem. Postrádá zcela na logice; po každém vyřčeném slovíčku musíte ještě potvrdit akci mezerníkem, což je velice otravné a postupem času víc než to.

Vizuální stránka hry je oproti tomu jako z jiné planety. Z dálky vše vypadá idylicky dokonale, využití zoomu se však rovná estetické sebevraždě. Nízkopolygonové textury okolí jsou v kontrastu s realisticky vymodelovanými jednotkami. To ale není úplně nejhorší. Největším problémem Will of Steel zůstává smutný fakt, že hra má pravdu – k jejímu dokončení potřebujete vůli z oceli, jinak vás stereotypní válčení brzy přestane bavit.

VERDIKT

5,2

\+ Možnost ovládání hlasem
Commandos systém
Reálné zpracování jednotek

\− Stereotypní mise
Grafika exteriérů
Ničím výrazným nepřekvapí

Máte už po krk strategií z druhé světové? Pak jste na správném místě, ovšem přítomnost atraktivního tématu je spolu s ovládáním hlasem jediným výstřelkem jinak průměrné RTS.

KONKURENTI: Axis and Allies **7,2** | Blitzkrieg **7,0** | The Road to Baghdad **4,0**

Zvolte nejlepší hru Doupěte

7 stateč ných

Herní svět už dávno není zábavou pro několik tisíc vyvolených. Naopak hráčů přibývá a s nimi přicházejí do herního průmyslu i nové preference, nálady a chutě. Jelikož naše názory na nejnovější hry jsme vám už přednesli, nyní je řada na vás. Dáváme vám v naší jedinečné soutěži možnost zvolit nejlepší hru tohoto čísla Doupěte a získat dvouleté předplatné časopisu zcela zdarma. Více informací o způsobu hlasování najdete ve spodní části této stránky.

Brothers in Arms (A)

Brothers in Arms jsou první válečnou akcí, která vám zprostředkuje dokonale věrohodný zážitek druhé světové války – se všemi emocemi, strachem i smrtí, které k ní patří. Dokonale zpracované týmové pojetí navíc dokazuje, že taktické a týmové akční hry mají na světě své místo.

Hodnocení Doupěte: 9,4

Star Wars: Republic Commando (B)

Do kin se chystá závěrečné rozhřešení filmové série Hvězdných válek a přítomnost Síly se s každým dnem zvyšuje také v herním světě. Po novém KOTORu přicházejí Lucas Arts s týmovou akční hrou, v níž se vtělíte do role člena republikového komanda. A znovu dokazují, že svoje řemeslo ovládají zatraceně dobře.

Hodnocení Doupěte: 8,1

Freedom Force 2 (C)

První Freedom Force představovala příjemné rozčeření místy stojatých vod nejen strategického žánru, ale herního světa vůbec. Druhý díl jde ve šlépějích svého předchůdce, což je nejen jeho předností, ale zároveň také omezením. Nebýt nedostatku novinek a inovací, mohli hrdinové amerických komiksů směřovat mnohem výše.

Hodnocení Doupěte: 7,4

The Sims 2: Univerzita(D)

The Sims 2 si odnesli naše ohodnocení Nejlepší hra roku 2004 a jak se zdá, ve vysoké kvalitě hodlá pokračovat i datadisk Univerzita. Názvu se nemusíte bát. Ve hře vás nečekají pouze školní povinnosti, ale také bujaré veselí, stovky večírků a dalších radovánek. Virtuální svět The Sims 2 zkrátka stále má co nabídnout.

Hodnocení Doupěte: 8,3

Nascar SimRacing (E)

Série Nascar nepatří u nás (a v Evropě obecně) mezi ceněné závodní série, a může si tak nechat zdát o popularitě formule 1 nebo německého DTM. S příchodem Nascar SimRacing se může vše změnit. Dokonalé jízdní vlastnosti a zážitek z jízdy, obvyklá pečlivost vývojářského týmu EA Sports a parádní grafika, to jsou jeho hlavní trumfy.

Hodnocení Doupěte: 8,9

Gran Turismo 4 (F)

Gran Turismo bylo a je symbolem nejlepší závodní série, kterou kdy herní svět viděl. Čtvrtý díl je přesně takový, jaký jsme ho čekali – v každém aspektu propracovanější než jeho předchůdce, a dává nám okusit vše, co od závodního prožitku očekáváte. Proto si také odnesl absolutní, desítkové hodnocení.

Hodnocení Doupěte: 10

LOTR: Third Age (G)

Pán prstenů po dokončení filmové trilogie trochu ustoupil ze zájmu veřejnosti, jeho hvězdička však přesto neumírá – a na konzolích se objevuje další, Tolkienovým dílem inspirovaný titul. LOTR: Third Age se vrací k žánru, pro který je fantasy svět Pána prstenů přímo předurčen – k pravověrnému RPG.

Hodnocení Doupěte: 8,0

Hra Doupěte 03/2005: Metal Gear Solid 3

Soutěž o nejlepší hru minulého Doupěte se nám smrskla v souboj dvojice her – na jedné straně stálo RPG SW: KOTOR 2, na druhé zástupce konzolí a vůbec první hra s absolutním hodnocením v historii Doupěte, Metal Gear Solid 3. Nakonec se štěstí a vaše přízeň usmála na poslední díl známé špionážní série japonského Konami. Bronzovou příčku v boji zbylých odpadlíků pro sebe nakonec urval Everquest 2.

Hodnocení Doupěte: 10

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) SW: KOTOR 2 – **34,7 %**
B) The Settlers 5 – **6,5 %**
C) Everquest 2 – **8 %**
D) UEFA Champions League 04/05 – **4,8 %**
E) Playboy: The Mansion – **2,5 %**
F) Metal Gear Solid 3 – **42,7 %**
G) Star Ocean 3 – **0,8 %**

Dvouleté předplatné Doupěte získává: Jiří Straka

Návod, jak hlasovat:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO4 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO4 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 17. března 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

Za pakatel

299 Kč 199 Kč 499 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

FLATOUT

Pokud se vám stýská po závodech ve stylu Destruction Derby, kde kromě umístění záleží také na počtu bouraček, srážek a vytlačení soupeřů z trati, můžete přestat tesknit. Místo kapesníku na osušení slz použijte závodní hru FlatOut, za níž stojí vývojářský tým, který také vyrobil legendární Death Rally.

Tentokrát se na své auto nebudete dívat z ptačí perspektivy, ale zamíříte do plně trojrozměrného světa poplatného moderním trendům, který navíc disponuje filozofií „vše se dá zničit". Auta, která připomínají staré rozpadající se vraky už na startu, tak do cíle mnohdy přijíždí ve značně provizorní formě bez kapoty, dveří a dalších „zbytečností". Nechybí nezbytné a všudypřítomné bonusy, postupné vylepšování vozů, postupování do vyšších soutěží a vůbec všechny propriety propracované závodní hry. FlatOut se prodává s českými titulky.

8,4

Žánr Závodní **Výrobce** Bugbear Entertainment **Vydavatel** US Action **Rok vydání** 2004 **Cena** 299 Kč

FIRE DEPARTMENT

Žánr Strategie **Výrobce** Monte Cristo Games **Vydavatel** Cenega **Rok vydání** 2003 **Cena** 299 Kč (254 Kč doupe.vltava.cz)

Nebaví vás ve strategických hrách stále a znovu bojovat za záchranu světa? Zíváte při pohledu na šedesáté zpracování druhé světové války? Pak právě pro vás je tu Fire Department: Hra, k níž se bezesporu hodí přívlastek originální.

Fire Department totiž simuluje práci hasičského sboru. Ovládáte skupinku požárníků, která je vyslána tu za požárem na cizí ambasádě, jindy zase zabránit výbuchu benzinové stanice. Jelikož hašení ohně chce v prvé řadě systém a také rychlost, není situace vůbec jednoduchá. Zvláště když vám ji trochu znesnadňuje volně nastavitelná kamera a nutnost s ní neustále pohybovat.

Postupem času vám zásah komplikují další okolnosti jako nepříznivý vítr, přítomnost toxických látek, výbušnin atd., ke slovu se dostávají různí specialisté (horolezci, technici…), a tak o zábavu není až do konce nouze. Bohužel právě brzký konec je to, co hře škodí ze všeho nejvíce. Herní doba okolo deseti hodin totiž asi nikoho nenadchne. Vzhledem k ceně a přítomnosti českých titulků je však Fire Department zajímavou volbou pro fanoušky netradičních nápadů.

6,1

XIII

Žánr FPS **Výrobce** Ubisoft **Vydavatel** Playman **Rok vydání** 2003 **Cena** 299 Kč (254 Kč doupe.vltava.cz)

Akční hry se od sebe po grafické stránce příliš neliší (pokud nevezmeme v úvahu skutečnost, že v titulech simulujících vietnamský konflikt je poněkud více džunglí a bažin). XIII alias Třináctka je po této stránce unikátem. Celkem jednoduchou metodou obtáhnutí každého předmětu tlustou černou linkou dosáhli autoři vzezření, které jako by vypadlo ze stránek komiksového časopisu. To bylo také jejich cílem, protože je to právě populární francouzský komiks, který stojí v pozadí herního příběhu. V něm se ujímáte role člověka bez identity, který se snaží vypátrat, kým je, co dělal dříve a proč má v kapse klíček od bankovního sejfu.

8,1

Hned z návštěvy banky se stane menší drama a ani později není o adrenalinové scény nouze. XIII je akční hrou, která dovedně střídá akčnější pasáže s místy, kde je třeba využít neslyšného plížení a obcházení stráží. Nabízí rovněž solidní délku. Celkový dojem kazí snad jen poněkud nepovedená umělá inteligence protivníků. Prodává se s českými titulky.

Další hry za pakatel

	Žánr	Cena	Vydavatel
Fallout 2 + Original War	RPG + strategie	180 Kč	Score
Dragon Throne	Strategie	189 Kč	Level
Korea: Forgotten Conflict	Strategie	299 Kč	Cenega
UFO: Aftermath	Strategie	299 Kč	Cenega
Shade: Hněv Andělů	Akce	499 Kč	Cenega
URU: Beyond Ages Myst - sběratelská edice	Adventura	299 Kč	Playman
Will Rock	Akce	199 Kč	Playman

FreeHry

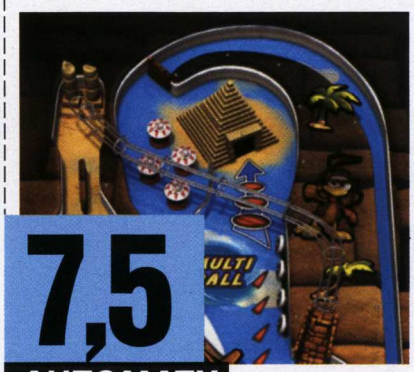
0 Kč

Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**.

MOORHUHN PINBALL

ID: 109968

Pinball je obecně perfektní návyková hra, která dokáže do svého tajuplného nitra pohltit leckoho. Většinou se za podobnou hospodskou či spíše klubovou věcičku tvrdě platí a nejeden člověk propadl jejímu kouzlu natolik, že už nenašel cesty zpátky. Díky Moorhuhn Pinball se však nemusíte závislosti bát. Míčky totiž odrážíte bez jakéhokoliv finančního rizika a co víc, v ještě větším umocnění zábavnosti vám budou nápomocny známé postavičky z fenomenální freeware hry Moorhuhn (v čele se slepičkou). Připočtete-li k tomu všemu příjemné grafické zpracování a nadprůměrnou hratelnost, dostanete precizní titul plný skvělé zábavy, který se vyplatí stáhnout.



7,5
AUTOMATY

ETV RACER

ID: 109998

Představte si, že jste se ocitli na cizí planetě plné neznámých bytostí. Lidově se jim říká mimozemšťané a – světe div se – velice rádi pořádají závody. V čem? Přece ve svých pojízdných čtyřkolkách, které docela snadno překonají každou překážku. Zejména zpočátku jeho hraní chvíli trvá, než si důkladně osvojíte jinak velice citlivé ovládání netradičních vehiklů. V pozdějších fázích hry by však s tímto elementem neměl být takřka žádný problém. Vydařená se mi rovněž zdála audiovizuální složka, o níž se rozhodně nedá mluvit jako o amatérské. Ovšem tyto a mnohé další věci si jistě ověříte sami. Dá-li se tedy říci, že přímo dychtíte po pořádné mezigalaktické rallye, neváhejte ani vteřinu. ETV Racer je připraven.

6,9
SIMULÁTORY

ZOMBEX

ID: 110068

Procházení nekončících tunelů a ničení rozsáhlé a téměř nehynoucí řady zombíků, to je váš herní úděl v trojrozměrné akční střílečce Zombex. Bohužel ve hře snímané z pohledu první osoby si brzy všimnete hned několika atmosféru ničících „detailů". Za prvé je většina nepřátel naprosto odpudivá. Za druhé si vůbec nebere poučení z předchozích chyb a stále tupě pochoduje před vaše mířidla. Za třetí je ohavně slizká, proto je musíte rychle odstřelit. K tomu vám napomáhá pouhopouhá jedna zbraň, se kterou ještě k tomu není moc velká radost střílet. Jestliže se budu zaobírat technickou stránkou, příliš dobrý dojem na mně nezanechala. Spíše se jedná o takový lehký nadprůměr, jenž nijak nevybočuje z šedi svých vrstevníků. Nic to však nemění na tom, že se Zombex hodí k uvolněné relaxaci.

AKČNÍ
6,3

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

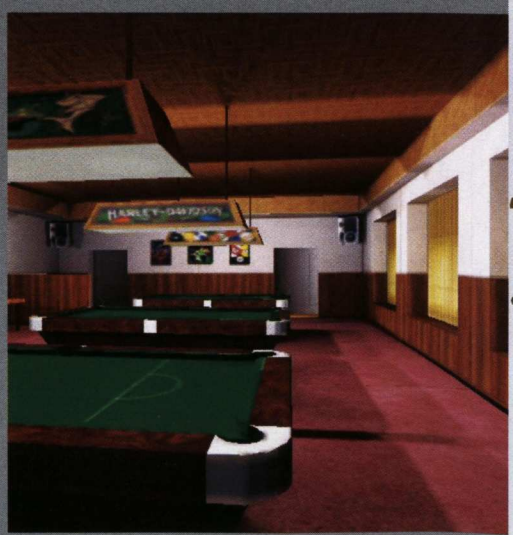
AKTUALITY

- Autoři českého freeware MMORPG s názvem **Chmatákov Online** již nějakou dobu nabízí ke stažení alfa verzi herního klienta. Plná verze bude nejspíš k dispozici v létě 2005.
- Firma SG Software chystá novou hru s jednoduchým, avšak výstižným názvem **Hrady**. Dle dostupných informací se bude jednat o strategii v reálném čase.
- V přípravě je nová česká real-time strategie pojmenovaná **Invaze na planetu Zemi**, která ve své rané fázi vývoje vypadá s trochou nadsázky jako legendární C&C.
- V brněnském kulturním domě Rubín proběhl ve dnech 18.-20. března již třetí ročník setkání nezávislých českých vývojářů – **Game Developers Session.** Reportáž přineseme v příštím čísle.

MAGAZÍN

Preview: Billiard Challenge

Český tým Progress Studio se v našich luzích a hájích proslavil zejména díky svému poslednímu titulu, který nese příznačné jméno Becher Race 2003. Pro neznalé podotýkám, že se jedná o perfektní „simulátor" automobilních závodů zkřížený s nejmenovaným alkoholickým nápojem. Autoři zřejmě už vystřízlivěli, ale u sportu zůstali i nadále. Jejich další počin nese název Billiard Challenge a prozatím vypadá vskutku dobře. Jak už název napovídá, s tágem v ruce se vydáváte na turnaj. Zde si dle dostupných informací budete moci vybrat ze tří typů her (pool, snooker, carambol). Autoři již uvolnili jednu z prvních beta verzí, díky níž jste měli možnost vidět základní fyziku koulí a samozřejmě také perfektní grafické zpracování.



Operační systém Symbian

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Fanda mobilních technologií a redakční karatista

Symbian OS je dnes nejpoužívanějším operačním systémem v chytrých telefonech, tzv. smartphonech. I když jej většina uživatelů zná až díky telefonům Nokia, Symbian se používal pod původním jménem Epoc už v mobilních zařízeních Psion. Současný název si drží až od roku 1998, kdy se zformovala stejnojmenná společnost Symbian.

První verze Symbianu se objevila v roce 1999, a to rovnou ve verzi 3 (zkráceně v3) v Psionech Series 5. Zásadní zlom ale znamenala až verze 6.0, představená v první polovině roku 2001. Byla totiž rozšířena o funkci telefonování přes GSM a podporu wapu, čímž se jí otevřela cesta k mobilním telefonům. Symbian ve verzi 6.0 používala například Nokia 9210 Communicator. Na konci roku se objevila další památná verze 6.1, která dala v listopadu 2001 vzniknout vůbec prvnímu smartphonu ze Series 60 – legendárnímu fotomobilu Nokia 7650, který také odstartoval nástup chytrých telefonů. Symbian v6.1 byl později použit také ve smartphonech Siemens SX1 a Nokia 3650.

Další, sedmá verze Symbianu, se objevila v první polovině roku 2002. Přibyly v ní nové aplikační protokoly, mimo jiné i hypertextový protokol HTTP, díky jemuž mohl být do smartphonů zabudován teké internetový prohlížeč. Na operačním systému Symbian v7.0 jsou postaveny např. Nokie 6600, 7610 a 6260 nebo Sony Ericssony P800 a P900 s grafickým prostředím UIQ. Sedmá verze Symbianu se dočkala ještě inovace v7.0s, s níž pracují např. komunikátory Nokia 9300 a 9500. Hlavním přínosem v7.0s jsou změny při práci s multimédii a USB klient.

Smartphone Nokia 6630 přinesl jako první Symbian ve verzi v8.0. Nejvýznamnější inovací byla v tomto případě kompletní podpora komunikace v sítích třetí generace. Dosud poslední verzí je v9.0, která se přiučila podpoře Bluetooth stereo headsetu, USB Mass Storage a nejnovějším standardům MPEG a OMA DRM; vylepšena byla také 3D grafika a implementace procesorů ARM s vyšší rychlostí i výkonem a zároveň nižší spotřebou energie. Symbian je i přes poměrně pestrý výčet verzí zpětně kompatibilní a téměř ideální pro mobilní hry všeho druhu.

LORDS OF THE CHAOS

Lords Of The Chaos je nadmíru povedenou strategií, která vás vtáhne do stoleté války šesti temných vládců chaosu o nadvládu nad světem. Ty musíte přemoci silou i strategií a jako jediný vládce chaosu na straně Dobra (jako obvykle) zachránit svět. Cesta k vítězství je velmi dlouhá, protože hra je typem realtime strategie. Stavíte budovy, těžíte suroviny, bojujete kouzly i ocelí, plníte dílčí úkoly; lze stahovat i nové z internetu. Hra má skvělý příběh, grafiku, možnosti i nápady, ztrácí ale trochu svou hratelností – ovládání a průběh hry je zbytečně vleklý, také zvuky jsou příliš jednoduché. Pochvalu ale zaslouží kompletní české prostředí.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Impossible, www.impossible.cz **Cena** 80 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz **Hodnocení** 8,0

ASPHALT URBAN GT

O tom, že jízda automobilem může být pořádným adrenalinovým koktejlem, nebudete po pár hodinách strávených v prostředí Asphalt Urban GT určitě pochybovat. Čekají vás totiž zběsilé závody v ulicích největších světových velkoměst i na pustých odlehlých silnicích, plné nárazů a smyků, v nichž vám půjdou po krku všichni soupeři i silniční policie. Ve hře je připraveno osm tratí inspirovaných skutečnými místy, každá originální a s kvalitní grafikou, a devět automobilů. V závodě můžete sbírat bonusy a v případě potřeby použít dusíkový pohon pro dočasné turbozrychlení auta. Za vítězství v jednotlivých závodech vyinkasujete tučnou prémii, která poslouží k nákupu lepšího auta.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 68 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz **Hodnocení** 7,8

PATHWAY TO GLORY

Ve špičkové akční tahové strategii Pathway to Glory se přenesete do prostředí druhé světové války v jižní Evropě roku 1943. V roli velitele speciální jednotky musíte projít nepřátelským územím a v jednotlivých misích plnit zadané úkoly. Při hře ovládáte pohyb a chování svých vojáků. Každý z nich má přidělen určitý počet akčních bodů, které v jednotlivých tazích můžete vyčerpat např. k chůzi, plížení, střelbě, apod. Po vyčerpání vašich bodů táhne soupeř. Lze si je také nechat v záloze, např. na obranu před nenadálým útokem. Boji s nepřáteli se můžete vyhnout, pokud se vám povede se mezi nimi proplížit; umělá inteligence je však velmi pozorná. V průběhu hry se vaše jednotka všestranně zlepšuje a nachází nové zbraně. Kromě single módu lze využít i multiplayer přes Bluetooth nebo hrát ve dvou na jedné konzoli.

Platforma Symbian OS **Výrobce** Nokia, www.nokia.com **Cena** 1 590 Kč **Zdroj** Nokia, www.nokia.cz **Hodnocení** 8,2

ALESTE

Pořádná střílečka nemůže nikdy nic zkazit, obzvlášť když zatoužíte nakopat zadek šmejdům z vesmíru – mimozemšťané jsou prostě jedním z nejatraktivnějších herních nepřátel, ať chtějí nebo ne. Aleste úspěšně navazuje na nejpovedenější vesmírné střílečky a zkušený výrobce Macrospace v ní nabízí zejména skvělou a nápaditou grafiku. Nepokouší se ale spád hry zbytečně komplikovat srdceryvným příběhem, čekejte zkrátka pouze a jen akci, v níž se musíte prostřílet přes mraky mimozemských létajících i nelétajících objektů. V průběhu hry budete sbírat vylepšené zbraně a na konci každého kola musíte přestřílet hlavního, výrazně odolnějšího „bosse". Škoda jen, že hru můžete poměrně rychle dohrát, protože obsahuje pouze tři levely.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Macrospace, www.macrospace.com **Cena** 75 Kč **Zdroj** M-Game, www.m-game.cz **Hodnocení** 6,1

březnová hitparáda her pro mobily

mobilní zábava yop!

1 Might & Magic

RPG všech dob

Hodnocení 96%

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JMSTD
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

RPG VŠECH DOB?

Hra Might and Magic se nese v žánru akčního RPG, pro ty kterým tyto „odborné" názvy neříkají až tolik, tak ji přirovnám k počítačovým hrám a to k jedné z těch opravdu úspěšných tedy ke hře Diablo II, předem se omlouvám všem za to, že k něčemu přirovnávat, tak to bude k Diablu.

PŘÍBĚH NESMÍ CHYBĚT!

Hra je postavena na celkem pochopitelném základě- dobro proti zlu. Dobro představuje váš hrdina Ewan a pár dalších hrdinů, kteří se k vám během hry postupně připojí. Nejdete proti nějakému určitému démonovi, ale proti všem démonům, které musíte postupně úplně zdecimovat.

V JEDNOM TO NEJDE

Jeden hrdina pro tuhle hru je opravdu málo. V jejím průběhu se potkáte s kladnými i zápornými hrdiny. Kladní vám pomáhají ve dalším postupu, třeba se jen na chvilku zjeví a vymlátí všechny a vše kolem sebe, nebo se připojí a pomohou vám v dalším postupu. Jednotlivé herní situace můžete řešit po svém. Můžete používat třeba kouzla, ale i zbraně. neb občas si vybrat, co kterým hrdinou uděláte, ale nemůžete uhnout z přímé cesty hry. Jakmile se k vám připojí další hrdina, můžete jeho umění využít k dalšímu postupu. Třeba tak, že se někam dostanete s jedním hrdinou, odstraníte jednu překážku, pak přejdete s druhým hrdinou, odstraníte další překážku a pokračujete s ním dál. Je to prostě týmová práce.

JE TO OPRAVDU TAK DOBRÁ HRA?

Já osobně jsem zatím lepší na svém telefonu neměl, ale je to jen můj názor a když přihlédneme k tomu, že hraju převážně RPG a občas strategie, tak je mi jasné, že se mnou ne každý bude souhlasit, ale i tak bych se dost divil, kdybyste někde viděli nějak výrazně lepší hru, něž je tahle.

VERDIKT

Velmi dobře propracovaná hra s jednodušším příběhem, ale poutovou grafikou a příjemným ovládáním, což jsou faktory, které dokáží i z průměrné hry, což opravdu není tento případ udělat hru, která si dobývá místa na předních pozicích javového žebříčku. Čeká na vás 15 misí plných nástrah, záludných pastí a silných nepřátel a samozřejmě hodiny kvalitní herní zábavy!

Podporované přístroje: Nokia 3125, 6610i, 3205, 3120, 3108, 6810, 6820, 7200, 3105, 3200, 6225, 3100, 6108, 7250i, 6585, 3300, 6220, 6800, 6100, 7250, 5100, 6610, 7210, 7600, N'gage, N'gage QD, 3620, 3660, 3600, 3650, 7650, 6260, 6630, 7610, 6620, 6600, 3510i • **Sagem** MyV65 • **Samsung** A620, A660, E700, E710 • **Alcatel** OT 735 • **LG** 4400, 4500, 5300i, 5400, 6000, 7100, 7050 • **Sharp** GX10/20/30 • **Sony Ericsson** T610, Z600, T630 • **Panasonic** X60, 341i • **Motorola** T720, Brew T720, T730, V300, V400, V500, V525, V600 • **Sanyo** 8100, 5300, 5400, 5500 • **Audiovox** 8900 • **NEC** 341i • **Mitsubishi** M341i

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

2 Space Taxi Pinball

Vynikající pinball ve vašem mobilu

Hodnocení 90%

Space Taxi Pinball je nenásilná klidná hra, která pořádně procvičí váš postřeh a hbitost. Jak jste určitě z názvu pochopili, jedná se o pinball – o jeho značně vylepšenou formu. Při hře můžete zvyšovat své skóre i tak, že aktivujete kuličkou nějakou sekvenci a pak jen dopravíte kuličku na místo určení, za což dostáváte mnohem více bodů, než kdybyste jen oťukávali stěny hracího pole a sem tam trefili nějaký bonus.

CO JE TO PINBALL?

Pinball je extrémně jednoduchý. Pravidla nejsou vlastně skoro žádná, jde jen o to, aby se kulička udržela co nejdéle na hrací ploše a strefovala se do míst, které jsou bodovaná. Hrací plocha je uzavřený labyrint, ze kterého vede jedna cesta - mezi dvěmi „packami" dole uprostřed. A to je jediné místo, kam kulička nesmí skočit, protože to znamená ztrátu života. V téhle hře je vaším úkolem aktivovat taxi a vozit lidi. Pokud pasažéra dovezete tam, kde bliká zelené světélko, získáváte na vlastní konto zajímavý bonus.

UNIVERSÁLNÍ ODPAL NEEXISTUJE

Hra uznává celkem realisticky fyziku a možná proto neexistuje univerzální odpal.

VERDIKT

Sice nijak originální nápad, ale je dotažen do detailů a díky poutavé grafice a vylepšení o úkoly určitě staví tuto hru do pozic předních her tohoto žánru, jen nám maličko chybí možnost změny hracího pozadí a „mlácení" do automatu, aby kulička nespadla nekontrolovatelně mezi ramena.. Celkově na nás zapůsobila a dostává 90%.

Podporované přístroje: Motorola T720, T720i, V300, V303, V500, V525, V600, C450, C550, A1000, A835, A920, A925, C380, C385, C650, C975, C980, E1000, E398, V180, V220, V3, V550, V975, V980 • **Nokia** 3100, 3200, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, NGAGE, NGAGEQD, 3410, 6230, 7600, 7610, 3220, 5140, 6260, 6630, 6670, 6225, 6650 • **Sagem** V65, C52, V55, V75, X52, X7 • **Sharp** GX10, GX20, GX30 • **Siemens** S55, C55, C60, C62, C65, CX65, M55, M65, S65, SL55, SX1 • **Sony Ericsson** T610, T610MR2, T630, Z600, K700i, P900, Z1010, F500i, S700i, V800 • **Panasonic** X60 • **Samsung** A600, E100, E330, E700, E800, E820, X100, X460, X600, Z105, E710, P510, X450, Z107, Z110V, A500, N400 • **Sanyo** SCP5300, SCP4900, SCP8100 • **LG** U8110 • **NEC** E228, E313, E338, E616

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JCCPD
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

3 TOWNSMEN 2 GOLD

Hodnocení 95%

Townsmen 2 je propracovaná strategie, která získává hraním na mobilu zcela nový rozměr. Je opravdu velice propracovaná a k mobilu vás dokáže přitáhnout na pěkně dlouhou dobu. Pokud vás baví The Settlers na PC, je Townsmen 2 pro vás to pravé.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JGXED
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

Podporuje telefony: Alcatel OT735i • **Motorola** C450, E398, V220, V300, V525, V550 • **Nokia** 3220, 3510i, 3530, 3560, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage • **Sagem** my-V55, V75 • **Samsung** SGH-E300, E310, E700, E710, E800, Z107 • **Sharp** GX10, GX30 • **Siemens** C65, CX65, M65, S65, SL65, SX1 • **Sony Ericsson** K500, K700, P800, S700, T610, T630, Z1010, Z600

4 HIGHWAY RACER

Hodnocení 90%

Závodění není nikdy dost! A tato hra je skvělá příležitost pro všechny, kdo holdují tomuto žánru.
Jak je každému jasné, musíte dojet do cíle první, ale to vše až po úspěšné kvalifikaci.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JENWD
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

Podporuje telefony: Motorola T720(i), V300, V303, V500, V525, V600, C450, C550, A1000, A835, A920, A925, E1000, C380, C385, C650, C975, C980, E398, V180, V220, V550, V980 • **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610(i), 6800, 6810, 6820, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage (QD), 3410, 6230, 7600, 7610, 3220, 5140, 6260, 6630, 6670, 6225, 6650 • **Sharp** GX10, GX20, GX30 • **Siemens** S55 • **Sony Ericsson** T610, T610MR2, T630, Z600, Z1010, F500i, S700i

5 SPEED DEVILS

Hodnocení 90%

Není to ledajaká závodní hra, jde opravdu o velmi kvalitní věc. Závodíte převážně na čas, ale na silnici nejste zdaleka sami. Co chvíli dojedete nějaké auto, které se vás mnohdy snaží vytlačit z cesty!

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JRGFD
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Speed Devils is a registered trademark of Ubisoft Inc.

Podporuje telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Sagem** my X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Siemens** C55, C60, M50, M55, MC60, S55, SL55

6 CHESSMASTER

Hodnocení 89%

Úžasná šachová hra nevšedních kvalit s možností multiplayeru. Hra je určena pro úplné začátečníky i pokročilé hráče.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JBDCD
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Chessmaster is a registered trademark of Ubisoft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Motorola V300, V500, V525, V600 • **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Sagem** my X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Samsung** E700 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX30 • **Siemens** C60, M55, MC60 • **Sony Ericsson** T610, T630, Z600

barevná pozadí

Kód uvedený u pozadí pošlete na telefonní číslo 900 22 30, např. pro objednání "želvy" pošlete YOP BNMDD na 900 22 30. Pozor, mezi YOP a kód vložte mezeru.
Ihned obdržíte wap odkaz a obrázek bude automaticky stažen do vašeho mobilu. Cena služby 30 Kč.

mobilní zábava yop!

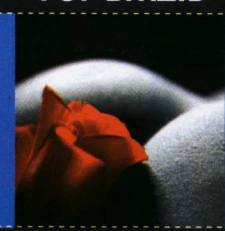
YOP BGEMD

YOP BJZSD

YOP BPHID

YOP BPRPD

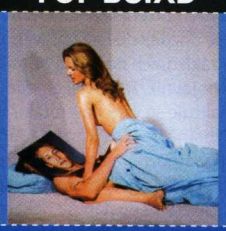
YOP BMZID



YOP BNHUD

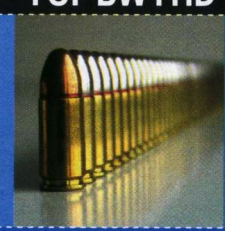
YOP BMXUD

YOP BSIXD

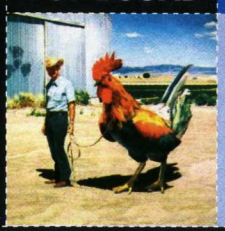


YOP BEFID

YOP BWYHD

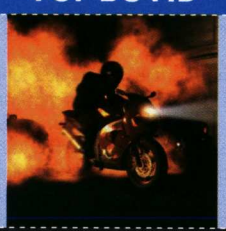


YOP BSUXD



YOP BNMDD

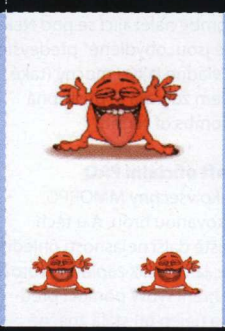
YOP BUYID



YOP BASLD

YOP BEMXD

animovaná pozadí



Barevná pozadí podporují telefony s barevným displejem

YOP WCPUD **YOP WBUKD** **YOP WDEYD** **YOP WRRCD** **YOP WFPED**

Vyzváněcí melodie

Polyfonní melodii získáte, když odešlete kód vybrané skladby na telefoní číslo **9002230**. Chcete-li monofonní melodii, pište v kódu jako počáteční písmeno "M". Podporuje váš telefon EMS? Pište v kódu jako počáteční písmeno "I".

Pump It Up	YOP PGURD	My Happy Ending	YOP PRLID
Call On Me	YOP PCCBD	Breaking The Habit	YOP PLHGD
No Milk Today	YOP PHAWD	Everybody Hurts	YOP PBTWD
Shake That!	YOP PITLD	It's My Life	YOP PJSFD
Come With Me	YOP PHCUD	California	YOP PEHXD
This Love	YOP PYAKD	All Because Of You	YOP PCJXD
Wild Dances	YOP PGZDD	On My Head	YOP PMYTD
Save Your Kisses	YOP PYKJD	Delfín	YOP PLBYD
Numb/Encore	YOP PFFBD	Láska je láska	YOP PNZMD
Suga Suga	YOP PWFRD	Kníže Rohan	YOP PLIJD
Gheto Superstar	YOP PGYMD	Andílek	YOP PRWDD
Shut Up	YOP PMCYD	Chvíli nad vodou	YOP PGSKD

Vyzváněcí melodie podporují telefony s polyfonním i monofonním vyzváněním.

Reálné zvuky

nechte svůj telefon štěkat jako pes nebo řehtat jako kůň

Pořiďte si místo tradiční vyzváněcí melodie reálný zvuk, který je k nerozeznání od skutečných zvuků. Stačí poslat SMS s objednacím kódem na číslo **9002250**.

aplaus	YOP RIJED	počůrané mimino	YOP RGBID
bublání	YOP RRIFD	osel	YOP RMWAD
cválající koně	YOP RSMLD	pes	YOP RAEFD
fanynky SuperSTAR	YOP RXTRD	placení mincemi	YOP RCSJD
závodní vůz	YOP RXKHD	divoká řeka	YOP RPIHD
gorila	YOP RXMND	siréna	YOP RXLBD
kalašnikov	YOP RLIGH	rozzuřená slepice	YOP RFLTD
kdákající slepice	YOP RSUID	slon	YOP RNHCD
kočka	YOP RFEMD	střelba z devítky	YOP RTRJD
kohout	YOP RHFED	tyranosaurus	YOP RKGZD
hladové mimino	YOP REKLD	velryba	YOP RBDCD

Službu provozuje Expansion Group a.s.
U Habrovky 247/11 • Praha 4
infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00

Conquer Online

Toužili jste někdy po hře, kde by se vaše postava nevyvíjela jen podle získaných zkušeností a (vámi) rozdělených bodů za postup po levelech? Snili jste o tom, že schopnosti postavy se přímo rozvíjejí s tím, co v boji používá – že se prostě nemůžete stát mistrem meče, když budete celou hru používat sekeru? A co si to vše dát jako MMORPG? Pak zvolte online hru Conquer. Na první pohled sice vypadá jako „běžná" onlinovka, na ten druhý se zde začnou dít prapodivné věci.

Na začátku si vyberete jedno ze čtyř (potažmo pěti; Taoista se později dělí na ohnivého a vodního) základních povolání. Warrior je klasický bojovník, Trojan víceméně také, specializuje se však na brutální sílu a obouruční zbraně. Taoista je mág a Archer lučištník. Na začátku samozřejmě nic neumíte, ale postupem času se s postupující úrovní učíte nové a nové skilly. Časem se dostanete někam na úroveň 130 (to je maximum – jeho dosažení trvá pěkných pár tisíc hodin), a že by konec? Ale kdepak. Máte možnost se znovu zrodit jako nováček, ovšem s tím, že vám některé z vašich superschopností zůstanou.

Až po tento moment stále nebylo nic z toho, co jsem sliboval v úvodu. Nemusíte však mít strach. Na zbraně a schopnosti se podíváme právě teď. Celé kouzlo Conqueru tkví právě v nich. S každým zraněním, které způsobíte, s každým sesláním kouzla, zkrátka vždy a stále získáváte něco málo zkušeností, které se vám připočtou k dovednosti v používání dané zbraně či kouzla. Ze začátku jde vše lehce, což ovšem neplatí o pozdějších fázích tréninku. A zlepšovat se ve fázi, kdy se blížíte mistrovskému ovládnutí skillu, je už doslova a do písmene peklo.

Dostáváme se k další vymoženosti hry – k Training Grounds. Sem si můžete za drobný (herní) poplatek odložit postavu, která může trénovat s jakoukoli zbraní nebo nějaký skill. Má to ale jeden háček – ne všechno lze trénovat a navíc dostáváte pouze zlomek zkušeností, které byste obdrželi při klasickém boji s příšerami. I tak se ale jedná o zajímavou možnost pro hráče, kteří si chtějí zahrát, ale nemají čas trávit u hry celé dny.

Pokud vás snad Conquer Online zaujal, zkuste se podívat na stránky www.conqueronline.com. Najdete zde nejen spoustu informací, ale i klienta ke stažení.

JAK SE PRODÁVAL WORLD OF WARCRAFT V EVROPĚ?

Datum vydání: 11. února
Kusů prodaných za první den: 280 000
Kusů prodaných za první týden: 380 000
Kusů prodaných v ČR: 500
Počet serverů: 80

Všechny naráz na jednu ránu? To víte, mistr lučištník

Gild Wars v plném proudu

I takto mohou vypadat některé skilly

NOVINKY:

První rozšíření Everquest 2

Zatímco v Evropě se teprve sžíváme s tajuplným světem Everquestu 2, v USA si od prvního jarního dne užívají rozšiřujícího balíku, určeného především pro postavy mezi třicátou a třicátou pátou úrovní. Pack nese název Bloodline Chronicles a za svých pět dolarů dostanou hráči možnost prozkoumat podzemní katakomby nalézající se pod Nektulos Forest, které jsou „obydlené" především nemrtvými, jimž vládne jakýsi mocný (také nemrtvý) lord. Všem zdarma je přístupná jeho část zvaná Tombs of Night.

World of Warcraft oficiální FAQ

WoW je, stejně jako všechny MMORPG, relativně komplikovanou hrou. A u těch placených jsou ještě další nejasnosti ohledně toho, co, kdy, kde, jak a kolik zaplatit. Protože se situace kolem hraní WoW pomocí předplacených karet (a nejen ta) stala značně nepřehlednou, rozhodl se CD Projekt vydat na svých stránkách (www.cdprojekt.cz) FAQ věnovaný právě této problematice. Pokud WoW hrajete nebo hrát plánujete, zařaďte si tento článek mezi povinnu literaturu.

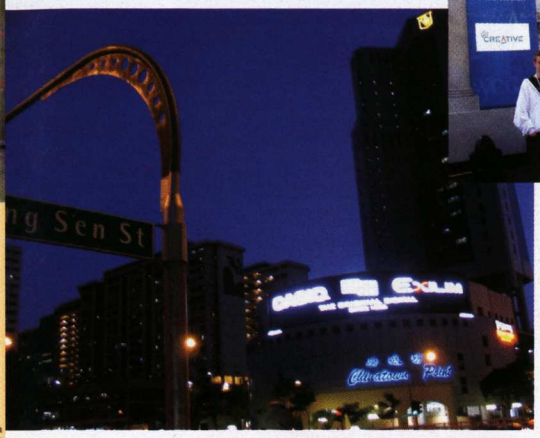
Matrix Online

Po mnoha dohadech, odkladech a tiskových zprávách to vypadá, že se situace kolem data vydání Matrix Online konečně začíná vyjasňovat. V USA bylo datum vydání stanoveno na 22. března. Hra bude stát 49,99 dolarů a měsíc hraní vás přijde na 14,99 dolarů. Rozhodně se máme na co se těšit.

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

World Cyber Games 2005 (WCG)

Největší herní olympiáda světa se letos dočká svého pátého pokračování. V minulém roce více jak 1 100 hráčů z České republiky a Slovenska bojovalo o postup na celosvětové finále World Cyber Games 2004 v San Franciscu. Přitom jen 25 vyvolených to dokázalo. Nejdále se pak z česko-slovenské výpravy dostal závodník Petr „Savage" Velička ve hře Need For Speed: Underground, který dokráčel až do semifinále a odnesl si věcné ceny v hodnotě jednoho tisíce dolarů.



V tomto roce se celosvětové finále přesouvá do exotického Singapuru a české a slovenské hráče čekají tuhé boje o postup mezi elitních 700 hráčů z více jak 70 zemí. World Cyber Games (WCG) však není pouhým turnajem, kde se rozdávají statisíce dolarů v cenách. Je to především zábava a možnost osobního setkání s těmi, se kterými po celé ty dlouhé noci trávíte čas u obrazovky vašich monitorů na herních serverech. Počínaje kamarády z naší republiky až po ty na druhém konci světa.

O prestižnosti World Cyber Games vypovídají zejména odpovědi hráčů v nejrůznějších anketách o jejich herním snu, který ani není o výhře obrovské odměny, ale hlavně být u toho a zúčastnit se jedinečného světového herního festivalu.

Welcome to Singapore!

Poutní místo všech hráčů světa v tomto roce je Singapur malý ostrov jižně od Malajsie a Thajska. Hlavní město ostrova nese stejné jméno jako celý ostrov. Singapur je jednou z nekrásnějších a nejčistších metropolí světa. Je také městem všech možných i nemožných zákazů. Je zde například oficiálně zakázáno žvýkání žvýkaček nebo odhazování odpadků na ulici, přechod ulice na neoznačených místech, donedávna dokonce i orální sex. Pokuty za nedodržení se pohybují mezi 500 až 1 000 singapurských dolarů (7 000 až 14 000 Kč). Oficiálním jazykem je zde hlavně angličtina, takže se domluvíte všude a snadno.

WCG2005 V ČÍSLECH:

Oficiální název: WCG2005 (World Cyber Games 2005)
Datum: 15. až 20. listopadu 2005
Místo: Singapur
Ceny: 450 000 amerických dolarů
Olympijská vesnice: Costa Sands Resort
Počet zemí: 70
Počet hráčů: 700
Počet účastníků z celého světa: 1 250 000
Světový web: www.worldcybergames.com

Celosvětové finále World Cyber Games je plánován na 15.–20. listopadu 2005. Tehdy je teplota v Singapuru 25 až 28 stupňů, což je ideální na koupání jak na pláži v Sentosa Island, anebo ve vodním parku či bazénu přímo v Players Village v Costa Sands Resort, kde budou bydlet všichni hráči v luxusních bungalovech. V Singapuru se dá nakoupit levně například elektronika nebo počítačové komponenty. Můžete tady usmlouvat cenu zboží na 10 až 20 % jejich původní hodnoty. Zvláště se vyplatí nákup digitálních fotoaparátů, kamer, mp3 přehrávačů apod. Mimořádně levná je zde taxislužba. Na taxíky se čeká na zastávkách, které jsou podobné těm autobusovým a skutečně většinou stojíte ve frontě. Třicetiminutová jízda vás pak vyjde na přibližně 200 Kč. K památkám však většinou stačí jen deset minut cesty.

Viktor Wanli

REGISTRACE DO WCG2005 ZAHÁJENA!

Kdo: Registrace do českých a slovenských národních kvalifikací World Cyber Games 2005 (WCG2005) jsou již zahájeny a může se do nich zapojit kdokoliv, kdo splní podmínky registrace, které jsou v zásadě dvě: být občanem ČR nebo SR (nebo vlastnit cestovní pas jedné ze dvou zemí) a splnit minimální věkové požadavky u vyhlášených her.
Hry: Counter-Strike 1.6, Starcraft Broodwar, Warcraft 3: Frozen Throne, Warhammer 40.000: Dawn of War
Kdy: 1. 3. až 1. 5. 2005
Kde (ČR): www.worldcybergames.cz
Kde (SR): www.worldcybergames.sk

LIGOVÝ SERVIS

World e-Sports Games – finálové boje
V Koreji právě finišují boje o závratné finanční částky ve hrách Counter-Strike a Warcraft 3. Celá soutěž se těší velikému zájmu diváků a médií, je vysílána v několika korejských a čínských televizích. Finálové zápasy v obou hrách proběhly 19. a 20. března.

Counter-Strike finále:
Four Kings Intel (Velká Británie) vs. NoA (Kanada, Norsko, USA)
WarCraft 3 finále:
SK.Zacard (Korea) vs. Moon[One] (Korea)

ESL WC3L
Nejprestižnější světová Warcraft 3 liga již má tři čtvrtiny základní části za sebou. Dvanáct špičkových týmů soutěží o postup na LAN finále, do nějž se dostane jen šestice nejúspěšnějších. Ta vypadá prozatím takto:

1. Four Kings Intel (4K)
2. Meet Your Makers (MYM)
3. RSGaming (rS)
4. mousesports.BenQ (mouz)
5. Team 64 AMD (64AMD)
6. mTw.ATi

rmzs UT2004 1v1 Invite Tourney
Dalšího pokračování se dočkal i populární UT2004 duelový turnaj pro pozvané hráče z celé Evropy. Mezi nimi nechyběli ani dva čeští zástupci – dsN z Team 3wD a mikake ze zoiX. Oba se shodně umístili na sedmém až osmém místě.

1. n1|DynAz (Německo, NiceOne)
2. p13.luxxiz (Švédsko, project13)
3. ocr.ATi*JDAM (Maďarsko, Ocrana.ATi)

ProGamers Counter-Strike liga
Do play-off fáze se dostala i nejprestižnější československá CS liga. Největší favorité SkyRiders, AMD Cyber Team, nEophyte, fu.sk či třeba suiciders jsou stále ve hře a bude velice zajímavé sledovat jejich vzájemná utkání v pozdějších fázích. Také už jen proto, že mnoho lidí velice pochybuje o postu jasné české jedničky.

GameZone Call of Duty liga
Historicky první česká sezóna v Call of Duty, kterou pořádá populární server GameZone.cz, již rovněž zná své vítěze.

I. liga
1. nEophyte.Intel
2. eSuba
3. c0nexia

Hráčův rádce

Lara Croft a ty druhé

Herní hrdinové už dávno nejsou jen svalovci se zkušenostmi ze speciálních operací. Od dob prvního Tomb Raideru tvůrci pochopili, že o záchranu světa se může stejně tak dobře zasloužit žena. Které rekyně prošlapávaly svým kolegyním cestu? Jaké tituly s ženskými postavami v hlavních rolích stojí za vyzkoušení?

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Zatím poslední vyšlý díl matky zakladatelky, série, která zahájila invazi estrogenů do herního průmyslu. Lara Croft, mladá, nadějná a několikrát exhumovaná (v jednom z předchozích dílů zemřela) archeoložka v něm pátrá spolu se svým kolegou po pěti záhadných kresbách v tajuplných kobkách plných nepřátel, pastí a občasných hádanek.

Žánr Akční **Rok vydání** 2003 **Platforma** PC, PS2 **Cena** 599 Kč (509 Kč doupe.vltava.cz)

- ⊕ Lara Croft, slušný design misí, povedená hra pro ty, kdo nehráli předchozí díly
- ⊖ podobnost s předchůdci, chyby

DRAKAN

Drakan v sobě kombinuje hned dvě zajímavé složky – ženský faktor a letecké souboje obřích draků. Na zemi bojuje Rynn (hlavní hrdinka) ve fantasy světě s orky a jejich napomáhači, ve vzduchu svádí její věrný pomocník drak Arokhem souboje s létajícími stvůrami a obrannými věžemi. Dohromady to vytváří skvělou akční hru s prvky RPG.

Žánr Akční **Rok vydání** 1999 **Platforma** PC **Cena** Neprodává se

- ⊕ dvě hry v jedné, RPG prvky, rozmanité souboje
- ⊖ stáří hry

NO ONE LIVES FOREVER 2

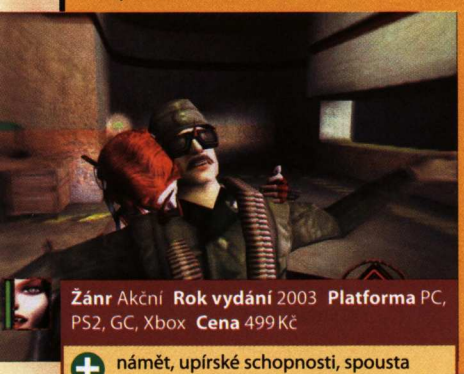
Cate Archer je pravá neohrožená špiónka a ne nadarmo se jí přezdívá James Bond v sukních. Je to ovšem právě James Bond a jemu podobní superagenti, které si hry No One Lives Forever vzaly na mušku, a i po letech je třeba říci, že je parodují skvěle. Nezapomenutelný humor navíc skvěle doplňuje hratelnost, povedený design misí a samozřejmě také vizáž hlavní postavy.

Žánr Střílečka **Rok vydání** 2002 **Platforma** PC **Cena** 299 Kč

- ⊕ akce parodující špionážní snímky, originální nápady
- ⊖ slabší multiplayer

BLOODRAYNE

Pije vám někdo krev? S Bloodrayne mu to můžete vrátit. Sličná dhampírka (potomek vampíra a člověka) si totiž servítky v bojích s protivníky nebere. Komba a akrobacii s čepelemi střídají okamžiky slastného doplnění červené tekutiny z těl přemožených nepřátel. Jahůdku na dortu pak tvoří speciální upírské schopnosti.



Žánr Akční **Rok vydání** 2003 **Platforma** PC, PS2, GC, Xbox **Cena** 499 Kč

- ⊕ námět, upírské schopnosti, spousta detailů
- ⊖ občas monotónní

SYBERIA 2

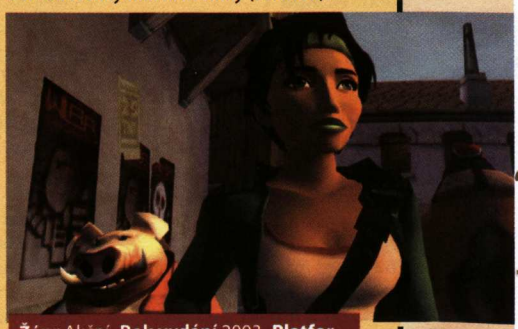
Královna adventur roku 2004 vás zavede skoro na konec světa v roli sličné právničky Kate Walker. Konec světa je pořádně zamrzlý a zasněžený a Kate v něm bude muset namáhat nejen své mozkové závity, ale také svaly. Hra je trochu akčnější než její předchůdkyně, přesto stojí za to.

Žánr Adventura **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC, Xbox **Cena** 999 Kč (849 Kč doupe.vltava.cz)

- ⊕ grafika, animace, logické hádanky, některé postavy
- ⊖ přílišná akčnost, nevyužitý potenciál příběhu

BEYOND GOOD AND EVIL

Hráči poněkud nedoceněný titul, který však nezapomenutelným způsobem skloubil hned několik herních žánrů. Do historie průmyslu se zapsal také vtipnými hláškami, pohádkovými postavami a rovněž značně netradiční barvou rtěnky hlavní hrdinky (zelenou).



Žánr Akční **Rok vydání** 2003 **Platforma** PC **Cena** 599 Kč

- ⊕ rozmanitá žánrová skladba, humor, kouzelná atmosféra
- ⊖ kratší životnost

Star Wars:

Knights of the Old Republic 2 – Sith Lords

Ačkoliv je druhý díl skvělého dobrodružství rytířů Staré republiky do značné míry podobný svému předchůdci, velkolepost a rozsáhlost tohoto díla nás dovedla k myšlence vytvořit malého průvodce každého budoucího Jedi. Nechceme vám kazit zážitek, a tak vám nepřinášíme komplexní návod, nýbrž sérii rad, jak ve světě Hvězdných válek uspět.

Petr Kolář, stálý spolupracovník Doupěte
Rychlý, zběsilý a nekontrolovatelný počítačový závislák

Stvoření Jediho

Tvorba postavy je základním kamenem každého RPG a většina špatných i dobrých rozhodnutí se tak náležitě odrazí celou hrou. Pokud se po chvíli hraní rozhodnete začít úplně znova, nejste ničím výjimeční – nemá smysl procházet zákoutími hry s charakterem, který má zřejmou slabinu, jež vám komplikuje např. boj a střety s nepřáteli. Do návrhu své postavy nenechejte mluvit počítač, jehož rady bohužel nebývají ideální.

Nemluvím o výběru pohlaví, to je věc spíše estetická, kterou můžete uzpůsobit svému „vkusu". Klíčové je najít vhodné povolání – každé ze tří nabízených je totiž inklinuje k jinému stylu hry. Snad vám v tomto rozhodování pomůže speciální boxík.

Zdánlivě banální, ale stejně důležitý je i vhodný obličej vaší postavy – budete jej vídat po dlouhé hodiny, a tak nebude na škodu, pokud se budete kochat krásami sličné dívky/muže. Logicky důležitější pro vývoj hry je ale rozvržení vlastností, které přímo vyplývá ze zvoleného povolání. Dvě vlastnosti bývají důležité, doporučuji do nich vložit většinu bodů. Ostatní stačí dostat na stupeň 10, kde už není žádný postih. S body si dejte práci, později už počáteční zbrklost jen těžko napravíte.

Schopnosti a schopnůstky

Než zamíříme ke zvláštním schopnostem, trochu důkladněji prozkoumáme také schopnosti klasické. Před začátkem hry investujte do vedlejších dovedností, ve hře samotné pak budete mít dost práce s vylepšováním hlavních. Pokud nemáte v nějaké ze schopností ani bod, nemůžete ji používat, což znamená i ztrátu interakce se stovkami předmětů. Na začátku jste navíc obdařeni čtyřnásobkem bodů, s čímž se rozhodně hodí počítat.

Když jsem se zmiňoval o radách počítače (potažmo tvůrců), měl jsem na mysli především část featů a Sil. Občas jsou doporučení slušná, jindy velmi zcestná – například v situaci, kdy je sniper shot nabízen postavě, která si v životě z pistole nevystřelila. Dále bych rád upozornil na zvláštní skupinu featů, které vám zvyšují vaše schopnosti (skills). Je zbytečné do nich vrážet drahocenné body, které by jistě našly užití jinde. Volba však závisí čistě na vás.

Dobře si naplánujte, s čím bude vaše postava válčit. Bude to jednoruční zbraň, nebo dvě takové, či je snad libo něco těžšího do obou rukou najednou? A budete bojovat z dálky, nebo nepřátele zdolávat tváří v tvář? Nezapomeňte rovněž, že některé postavy vynikají speciálními schopnostmi v boji zbraně (Handmaiden). Ke každému stylu jsou příslušné featy, které mu dodávají nejrůznější bonusy. Drobná rada na závěr – Kreia má ráda jednu jednoruční zbraň (pochopíte sami).

POVOLÁNÍ:

Jedi Guardian – bojovník tělem i duší. Jeho atributy jsou síla a odolnost, v boji rozdává ohromné rány nablízko a sám skoro žádné nedostává. Nejdůležitější pro něj jsou jeho featy, které jej zlepšují v každém ohledu. Dovednosti a Síly jsou slabší, stejně by však mnohé nevyužil – používá brnění. Najít róbu pro boj je velmi obtížné. Základem hry je rčení „kde nepomůže hrubá síla, pomůže síla ještě hrubší" (často podávané také jako „nenamáhej se, vezmi si větší kladivo").

Jedi Sentinel – klasický univerzál, můžete od něj čekat hlavně intriky, úskoky. Než by se hrnul do boje, raději se z něj diplomaticky „vykecá". K tomu mu mohutně pomáhá jeho obratnost a inteligence, stejně jako dostatek bodů na všemožné skilly. Featů nemá málo a Síly používat umí, záleží jen na vás, zda jim dáte přednost. Je to zároveň zřejmě jediná postava, u které lze uvažovat o střelné zbrani.

Jedi Consular – Síla jej provází. Sami autoři varují nezkušené hráče před touto postavou a mají k tomu dva pádné důvody. Na začátku by vás mohla překvapit obtížnost, jestliže uděláte nějaké špatné rozhodnutí, a ke konci zase jednoduchost. Pokud ale máte vysokou moudrost a charisma, vaše Síly jsou skoro bez omezení. Dovednosti se také najdou a featy vás v podstatě nezajímají. Jediné problémy mohou nastat v čestných soubojích bez použití Síly.

Světlá, či temná strana?

Ačkoliv se výběr strany odrazí na celé hře, nemusíte si s vaším směřováním dělat příliš velké starosti. Hlavním důvodem, proč si jednu z nich vybrat, je bonus k vlastnostem (přesněji +3 k hlavní) a odlišné dovednosti pokročilých fází. Přítomna jsou také rozličná zakončení hry, ale v jejím samotném průběhu nejsou rozdíly příliš patrné. Zvláště zpočátku jde postup k hranicím ukazatele velmi pomalu, až později budou jednotlivá rozhodnutí znamenat velké skoky v přesvědčení.

Pokud je vaše síla osobnosti menší, projeví se váš postup ještě zvýšením ceny protichůdných Sil. S vysokým charisma však nebudete mít žádný problém používat schopnosti druhé strany, takže není až tak zvláštní vidět Sitha léčit, nebo rytíře Jedi sát životy. Rozdělení Sil tak částečně ztrácí na svém významu, na druhou stranu je hra pestřejší a to se také počítá. Některým Silám více vadí brnění než vaše náklonnost, a tak není možné jejich použití bez róby.

Nejrůznější tipy triky

- Je výhodné chodit jen s jednou postavou (překvapivě právě vaší vlastní). Budete tak získávat více zkušeností, které se nebudou dělit do skupin. Když přijdou těžší chvíle, můžete partu změnit. Zřejmou výhodou je, že vyšší úroveň zdědí také vaši společníci – jejich postupy se odvíjí od vašich. Věřte nebo ne, rozdíl je znát.

- Se svými společníky často komunikujte a snažte se udržet si jejich náklonnost. Jen tak vám prozradí zajímavosti o své minulosti, ale také vás naučí novým dovednostem, nebo zlepší své schopnosti. Většina z nich se může stát rytíři Jedi (nebo Sithy, podle vaší rozvahy), což se na jejich výkonu výrazně promítne. Důležitou postavou je Kreia, která je vám mentorem. Naštěstí většina jejího výcviku nezáleží na vašem vlivu.

- Kreia vás naučí nejen novým schopnostem, ale také „seřídí" váš krystal do světelného meče. Bude tak silnější a více podporovat vaši postavu.

- Pokud se vám stane (skrytá nápověda: Dxun), že musíte svou skupinu rozdělit, vybírejte pečlivě zejména skupinu bez vaší postavy. Nezapomeňte s sebou vzít rytíře Jedi, nejlépe umí-li dobře léčit. V opačném případě budou muset léčení obstarat lékárničky nebo ještě delší čekání. A věřte mi – slabé protivníky nepotkáte.

- Na Dxunu se ještě chvíli zastavíme, konkrétně uveďme drobnou nápovědu k jednomu logickému rébusu. Existuje i matematická operace násobení jedničkou, která často pomáhá. Trochu počítání si možná užijete i na začátku, tam zase pomůže dosazení čísel místo symbolů – můžete zkusit například 10, 5, 1.

- V jakém pořadí budete navštěvovat planety, pokud se příběh rozvětví, záleží jen na vás. Když se ale nejdříve vydáte na Nar Shaddaa, vaše parta se slušně rozroste. Dozvíte se také jistou informaci o Attonově minulosti, která vám pomůže udělat z něj rytíře Jedi.

- Hru si můžete prodloužit i karetní hrou Pazaak, která se vzdáleně podobá oku nebo Black Jacku. S její pomocí se můžete dostat k různým předmětům, není proto špatné naučit se ji. Základem jsou vaše karty na ruce, používejte je s rozmyslem a jen pokud musíte. Kladné se snažte z balíku dostat co nejdříve pryč, záporné jsou o něco lepší a proměnlivé vám často zachrání hru. Velmi zřídka narazíte na speciální karty, ovšem zvláště karta rušící předchozí kartu z balíčku je přímo k nezaplacení.

Jakou Sílu zvolit?

Krátké seznámení s jednotlivými Silami, které je možno dostat při přestupech. Několik speciálních ponechám jako překvapení, jen se zmíním o trojkombinaci, kterou v jedné části hry dostanete podle strany, k níž se přikláníte. Umožňuje spouštět trojici Sil najednou a stává se vydatným pomocníkem.

Heal – světlá Síla léčící vás, nebo postupně všechny členy skupinky. Povinnost pro každého. V opačném případě budete nuceni používat lékárničky, nebo čekat a čekat.

Aura – světlá Síla omezená brněním, zvýší vaši obranu a ochranné hody, vydrží však jen krátký okamžik. Nebýt součástí světlé trojkombinace, jistě by ji většina hráčů zavrhla. Obrněnci ji však neužijí ani tak.

Burst of Speed – univerzální Síla omezená brněním. Jednoznačně nejčastěji používaná Síla, hlavně pak při přesunech na delší vzdálenosti. V boji je neocenitelným pomocníkem, protože zvýší vaši obranu a rovněž přidá útoky navíc.

Valor – světlá Síla omezená brněním, jejíž kladný efekt nelze podcenit. Zvyšuje hodnoty vašich vlastností a přidává bonusy k záchranným hodům. Nebýt její působení tak krátké, jistě by byla používána hojněji.

Resistance – univerzální Síla, která znepříjemňuje boj nepřátelským uživatelům Síly. Snižuje jejich šanci na úspěch proti vám. Je trvanlivá, ale ani tak není příliš využitelná v praxi.

Energy Resistance – univerzální Síla nahrazující různé štíty. Navíc chrání celou skupinu, ale jen před střelným a elementárním zraněním. Použitelná možná pro bojovníka díky své dlouhé trvanlivosti.

Barrier – světlá Síla působící proti fyzickému zranění při boji zblízka. Tohle už je jiná káva, protože KOTOR 2 je hlavně o střetech nablízko. Sice spíše neúčinná, ale ono se to časem nasčítá, život k životu a najednou zjistíte, že se válí v krvi protivník a ne vy.

Battle Meditation – univerzální Síla omezená brněním, skvělá jako podpůrná. Osobně jsem ji nechal se naučit všechny vedlejší postavy, protože posiluje vaši skupinu a zároveň oslabuje protivníky.

Tuto bolest vám přináší Force Fear

Force Body – univerzální Síla umožňující používat na část ceny dalších Sil vaše životy. Navíc na pozdějších úrovních snižuje náročnost na body Síly, je proto dokonalá pro bojovníky, kteří mají dostatek životů a rádi by si také zakouzlili. Ostatní mají vlastních zásob přebytek. Tipem dne je kombo s Heal.

Revitalize – světlá Síla, která oživí vaše padlé kolegy. Vcelku zbytečná, neboť po boji vstanou sami a v průběhu hry už toho stejně moc nezvládnou. Navíc je omezena brněním, což z ní dělá propadák dne.

Affect Mind – univerzální Síla, kterou si může vybrat jen vaše hlavní postava. To z ní dělá samo o sobě poměrně jasný výběr. Když ještě dodám, že přidává nové možnosti v rozhovorech (dáte mi své peníze a skočíte tady do jámy), je poměrně jasné, že každý správný hráč se s ní bude dobře bavit.

Deflection – univerzální Síla, která vrací projektily na nepřátele na vyšším stupni, nebo alespoň neškodně odráží na nižším. Dokud nemáte světelný meč, jedná se o jasnou volbu, i později najde využití – například při boji beze zbraně. Hlavní výhodou je, že působí sama automaticky.

Stun – světlá Síla omračující živé protivníky. Poměrně zajímavá, nebýt omezení na živé protivníky a poměrně úzkého pole působnosti. Rozhodně si místo ní vyberte jinou (např. Push).

Stun Droid – světlá Síla ochromující a poškozující roboty. Stejně jako normální Stun je zbytečně omezená, droidů sice ve hře potkáte dostatek, ale ani tak nemá cenu tuto Sílu volit.

Wound – temná Síla s klasickým efektem, pokud se tedy protivník neubrání – v takovém případě se neděje vůbec nic. A právě to je poměrně velká slabina této efektní Síly. Její účinnost je slabá a nepotěší ani omezení pouze na živé protivníky.

Slow – temná Síla snižující vlastnosti protivníků, úžasný je třetí stupeň, na kterém se jí nedá nijak ubránit (jedině snad Resistance, nemám odzkoušeno, protože proti mé osobě nebyla použita). Jako podpůrná Síla se hodí, hlavní bych z ní nejspíš nedělal. Roboti jsou proti jejím účinkům chráněni.

Fear – temná Síla působící opět pouze na živé protivníky. Efekt je krásný, protivník dostane migrénu a už si nezaútočí, hlavně díky dlouhé době působení. Jako podpůrná Síla je ideální, pouze jí chybí destruktivní účinky.

Shock – temná Síla omezená brněním, což je její jediná slabina. Jinak se jedná o přímé zranění jak životů, tak bodů Síly protivníka. V kombinaci s jinými je silná.

Push – univerzální Síla bez jediné chyby. Odhazuje protivníky, omráčí je a ještě je navíc slušně zraní. Jedinou výtku bych měl k pořadí vizuálních efektů, protože druhý stupeň má efekt líbivější než stupeň mistrovský. Prostě povinnost pro všechny uživatele Síly.

Drain Life – temná Síla přesně opačného efektu než Jánošík. Ostatním životy bere a vám dává. Je omezena brněním a navíc saje jen z živých nepřátel. Není moc silná, ale podívaná je to pěkná.

Suppression – univerzální Síla omezená brněním. Zruší většinu efektů Síly na protivníkovi, což je ale většinou nepoužitelné, protože nepřátelé raději ničí vás, než by posilovali sebe.

Throw Lightsaber – univerzální Síla vázaná na přítomnost světelného meče v ruce. Zasáhne protivníka nebo protivníky hodem. Osobně mám raději světelný meč v ruce, když už je protivník daleko a střílí po mně.

Drain Force – temná Síla vlastnící snad všechny možné nevýhody. Nejenže se nedá použít v brnění, navíc působí jen na uživatele Síly a ještě k tomu slabě. Ruce pryč.

Force Scream – temná Síla, která vám umožní protivníky pěkně seřvat. Zraní je a k tomu jim sníží schopnosti. Spolu s Push tvoří dokonalou kombinaci.

Mind Trick – univerzální Síla, u níž se oba stupně výrazně liší. Samotný Mind Trick jen podporuje plížení, mimo Jedi Sentinela ji příliš nevyužijete. Confusion může mít jen hlavní postava a opět se hodí. Vybraný jedinec totiž začne útočit na vaše protivníky.

Cink, cink, cink, zkušenosti jen letí po Force Wave

KDE HLEDAT POMOC

Chcete-li se o hře dozvědět další podrobnosti, vyměnit si zkušenosti s ostatními hráči, nebo se jen pokochat tím, co je vše možné i nemožné, určitě vám přijde vhod následující rozcestník.

OFICIÁLNÍ STRÁNKY
www.kotor2.com

OFICIÁLNÍ DISKUSNÍ FÓRUM
forums.lucasarts.com/category.jspa?categoryID=13

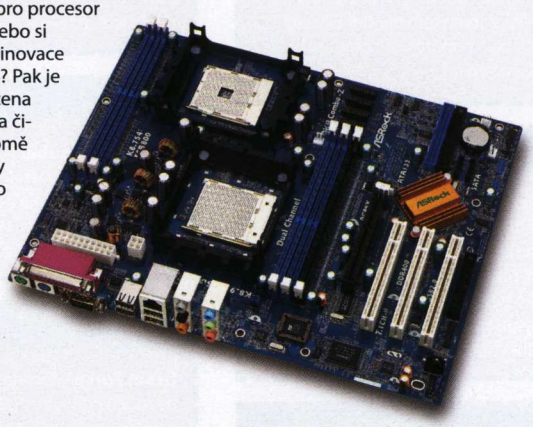
FANSITE
www.starwarsknights.com
www.knightsoftheoldrepublic.com
www.gamebanshee.com/starwarskotorii

STRÁNKY O HRÁCH NA MOTIVY SW
www.force-temple.com
www.forcematch.com

HARDWARE

Deska pro nerozhodné

Nemůžete se rozhodnout pro procesor AMD v patici 754 či 939? Nebo si chcete ponechat možnost inovace ze Sempronu na Athlon 64? Pak je novinka z dílny ASRock určena právě vám. Je postavena na čipové sadě ALI M1689 a kromě dvojice patic pro procesory má oddělené také sloty pro paměť. Další výbava už je konvenční, najdete zde podporu disků SATA i osmikanálový zvuk.



základní deska
ASRock K8 Combo-Z
cena 2 280 Kč vč. DPH
www.asrock.com

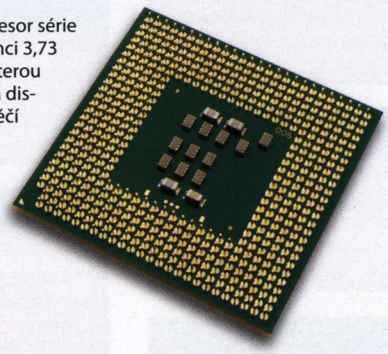
Vodní chlazení z USA

Měděný blok pro kapalinové chlazení je nejcitlivější součástkou celého systému. Kontaktní plocha musí být pečlivě navržena, aby správně dosedla na procesor – proto překvapí, že tento chladič můžete připevnit jak na čipy Intel v patici 478, 603 a 604, tak i AMD v paticích 754, 939 a 940. Univerzální upevnění zajišťuje prostřední destička s deseti vyvrtanými otvory.

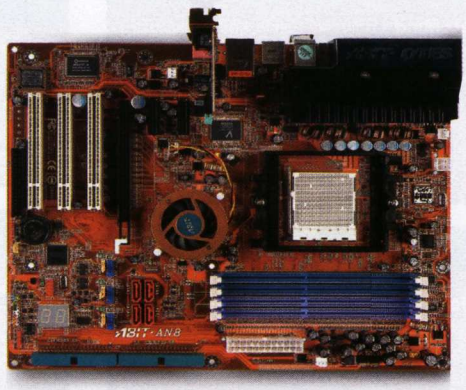
blok pro kapalinové chlazení PolarFLO TT Series CPU
cena 66 $ (1 700 Kč)
www.polarflo.com

Další z extrémů

Po dlouhém čekání Intel uvolnil procesor série Extreme Edition taktovaný na frekvenci 3,73 GHz. Je vyráběn 90nm technologií, kterou koneckonců známe z jader Prescott a disponuje i 64b schopnostmi, za což vděčí technologii EM64T. První zprávy však překvapivě naznačují, že s nárůstem výpočetního výkonu to nebude příliš horké.



procesor Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz
cena 999 $ (26 000 Kč)
www.intel.com



Výkon s pěti větráčky

Pro náročné a také náležitě movité zákazníky je připravena nová deska Abit, která vyniká nejen svým výkonem a schopností přetaktování, ale také výbavou. Nakonec, kdo chce přetaktovat, musí také řádně chladit – zde dostanete k desce i chladiče pamětí. Deska je zasvěcena Athlonům 64 v patici s 939 piny a je vybavena 2GHz sběrnicí Hypertransport. Pohání ji nForce 4 Ultra.

základní deska Abit Fatal1ty AN8
cena 5 860 Kč vč. DPH
www.abit.com.tw

Optická mechanika do začátků

Společnost Plextor představuje levný základní model optické mechaniky, jež umí číst CD až padesátinásobnou rychlostí a DVD rychlostí šestnáctinásobnou. Čte i netradiční formáty, jako je třeba CD text, a je k dispozici v bílém a černém provedení. Snadno se tak sladí s jakoukoli počítačovou skříní. Verze bez loga je určena výrobcům osobních počítačů.

optická mechanika Plextor PX-130ADual
cena nestanovena, Doupě odhaduje 500 Kč
www.plextor.com

Paměti pro tvrďáky

Nabídka pamětí značky Kingmax se nyní rozšiřuje o moduly Hard-core DDR500. Jsou určeny pro přetaktování systémů založených na platformě AMD K8, pro které zaručují stabilitu při vysokém výkonu. Podle výrobce byste je měli bez problémů rozběhnout na frekvenci 525 MHz i vyšší. Díky zdokonalení výrobního procesu se můžeme těšit z vyšší kvality i nízké ceny.

paměťový modul Kingmax Hard-core DDR500 215 MB
cena nestanovena, Doupě odhaduje 2 900 Kč
www.kingmax.com.tw

CENOVÁ HLÍDKA: Pevné disky Maxtor

Pokud máte stále nedostatek prostoru a přitom potřebujete enormní výkon pevného disku např. pro práci s videem nebo zvukem, pak jsou pro vás jako stvořené pevné disky Maxtor řady DiamondMax 10 nebo MaxLine III. Kromě velkých kapacit podporují starší ATA nebo novější SATA-II rozhraní s NCQ. Své vynikající parametry mimo jiné potvrdily i vítězstvím ve velkém srovnávacím testu v Computeru 20/04.

Radek Bábiček

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES

Možná existují ještě hráči a příznivci her, kteří netuší co WCG je. World Cyber Games (WCG) jsou v světě elektronických sportů totéž, jako olympiáda pro klasické sporty. V jednotlivých zemích probíhají národní kvalifikace a vítězové těchto kvalifikací pak odjíždějí na velké finále do jedné ze světových metropolí.

České Národní Finále WCG2005: 26.-28. května 2005
Hry: Counter-Strike, Starcraft Broodwar, Warhammer 40.000: Dwan of War a Warcraft 3 The Frozen Throne
Světové Grand Finále: Singapůr, 16.-20. listopadu

České Národní Finále je součástí 1. ročníku veletrhu dětí a mládeže FOR KIDS 2005 a 12. ročníku veletrhu bydlení FOR HABITAT 2005.

VÍCE INFORMACÍ A REGISTRACE NA:

WWW.WORLDCYBERGAMES.CZ

SPECIÁLNÍ HERNÍ NABÍDKA WCG2005:

S dostatkem tréninku a nadšení se jakýkoli hráč může dostat na vrchol a rozdíly mezi nejlepšími jsou často velmi malé. Právě profesionální vybavení může znamenat takový rozdíl mezi úspěchem a prohrou. Aby mohl hráč dokonale rozvinout své schopnosti, nesmí mu v tom bránit nedokonalé vybavení. SuperGamer.cz je místo, kde najdete to nejlepší vybavení za nejlepší dostupnou cenu na trhu.

Razer Diamondback 1600dpi chameleon
obvyklá cena 1799,-
1499,-

podložka: qiip fabric L
obvyklá cena 469,-
359,-

SUPERGAMER.cz
E-SPORTS EQUIPMENT MEGASTORE

Hlavní partneři SAMSUNG intel intel inside pentium 4

Partneři JRC COMPEX CDPROJEKT ČESKÁ ASOCIACE ELEKTRONICKÝCH SPORTŮ qiip Bastard Servers.com FOR HABITAT 2005 FOR KIDS Zembla Xtrail SUPERGAMER.cz E-SPORTS EQUIPMENT MEGASTORE importer.cz RAZER

Mediální partneři GameStar gamezone DOUPĚ.cz MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ score PC WORLD e-Sports.cz magazín elektronických sportů playMOBIL HRY • LOGA • MELODIE • OBRÁZKY HREJ!

TEST: Sedm závodníků na trati

Srovnání sedmi herních volantů

Všichni, kteří někdy hráli automobilový simulátor jakéhokoliv druhu, zcela jistě zjistili, že ovládat hry tohoto typu pomocí klávesnice není praktické a ani výhodné. Stejně jako v jiných žánrech vám mnohem lepší zážitek a také výsledky dopřejí specializované ovladače. Proto jsme podrobili sedm nejčastějších typů, které jsou na dnes trhu k dostání, důkladnému testu.

Pro jezdce nutnost

Zážitek z jízdy virtuálním autem není nikdy to pravé, pokud v ruce nedržíte kvalitní volant. Jakmile jednou okusíte silovou zpětnou vazbu, již nikdy nebudete chtít jezdit jinak a klávesnice půjde při hraní se stolu. Herní volanty se od skutečných volantů příliš neliší, nicméně blíže přece jen mají k závodním typům. Jsou většinou menší než jejich reálné vzory, ale najdou se i přesné repliky závodních volantů, viz třeba Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel.

K jízdě je potřeba nejen volant, ale i pedály, které jsou samozřejmou součástí balení každého volantu. Pedály se již těm reálným příliš nepodobají. Liší se především konstrukcí, protože většina pedálů nemá osu otáčení nahoře, ale zatlačují se do podlahy. Ve většině případů jsou vyrobeny pouze z plastu, kovové části hledejte až u dražších modelů. Plyn i brzda by měly mít ideálně oddělené osy a ne jednu spojenou, jak tomu bylo u většiny testovaných volantů.

Další kapitolou je řazení rychlostí, které je řešeno většinou principem páček pod volantem, někdy je přítomna i menší řadicí páka, která je samozřejmě sekvenční, proto nečekejte klasický způsob řazení jako v autě. Na herních volantech naleznete vždy i několik volitelně nastavitelných tlačítek. Na některých modelech se můžete také střetnout s pozičním kloboučkem, který slouží hlavně k rozhlížení se z vozidla.

Podobně jako u ostatních periferií je i u volantů základním parametrem kvalita a ergonomie. Pevná a odolná konstrukce je základem všech volantů a ještě důležitější je u těch, které jsou vybaveny silovou zpětnou vazbou. Pevný volant musíte i pevně uchytit, k čemuž slouží různé šroubovací mechanismy pro přichycení k desce stolu. Počítejte také s větším prostorem, který budete potřebovat pro upevnění.

Vrtěti psem

Silová zpětná vazba je alfou i omegou realistického zážitku z jízdy. U volantů vám dá ten správný pocit při nárazech a cit při smyku. Motory, které vytvářejí tyto efekty, musí být hlavně u volantů poměrně silné a přesné. Možnost nastavení intenzity efektů a velikosti odporu v ovladačích je důležitá pro pohodlnou jízdu.

V souvislosti se silovou zpětnou vazbou je nutné pamatovat i na pevné a spolehlivé uchycení ke stolu. Proto hledejte volanty s vícebodovými úchyty, které vám nezačnou pochodovat po stole v rytmu jízdy. Obtížnost instalace a způsob připojení nejsou příliš důležité pro hru samotnou, ale mohou způsobit uživateli nemalé vrásky na čele. V této kategorii jsme sráželi body hlavně za nutnost restartovat počítač při instalaci a různé další problémy. Potěšující je fakt, že doba stařičkých gameportů je snad již konečně za námi.

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Rád strká prsty do větráků, žádný mu ještě nechybí

Ergonomie přináší pohodlí

Další hodnocená kategorie – ergonomie – je velice důležitá. Pokusili jsme se v ní subjektivně

		Váha	Celkem	1. Logitech MOMO Racing		2. Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel		3. Thrustmaster Force Feedback GT		4. Saitek R440		5. Trust FF380 Force Feedbak Race Master	
Vybavení (35 %)	počet tlačítek	15 %	5,3 %	6	(7)	8	(10)	6	(7)	6	(7)	6	(7)
	počet programovatelných tlačítek	15 %	5,3 %	6	(10)	8	(10)	6	(10)	6	(10)	0	(0)
	pedály	30 %	10,5 %	oddělené osy	(10)	společná osa	(5)	společná osa	(5)	oddělené osy	(10)	oddělené osy	(10)
	řazení rychlostí	30 %	10,5 %	páčky pod volantem, řadicí páka	(10)	páčky pod volantem	(5)	páčky pod volantem, řadicí páka	(10)	páčky pod volantem	(5)	páčky pod volantem	(5)
	ostatní	10 %	3,5 %	–	(0)	směrový ovladač, ruční řízení plynu a brzdy	(7)	směrový ovladač	(5)	–	(0)	směrový ovladač	(5)
Vlastnosti (25 %)	uchycení	30 %	7,5 %	tříbodové, šroubovací	(9)	dvoubodové, šroubovací	(6)	jednobodové, šroubovací	(6)	jednobodové, šroubovací	(3)	jednobodové, šroubovací	(3)
	Force Feedback	35 %	8,8 %	nastavitelný ve dvou kategoriích, nastavitelný odpor volantu	(8)	nastavitelný ve dvou kategoriích, nastavitelný odpor volantu, vypnutelný odpor volantu	(10)	nastavitelný ve dvou kategoriích, nastavitelný odpor volantu	(8)	nastavitelný ve dvou kategoriích, nastavitelný odpor volantu	(8)	nastavitelný ve dvou kategoriích, nastavitelný odpor volantu	(8)
	obtížnost instalace	20 %	5,0 %	nejdříve instalace ovladačů, bez problémů	(8)	nejdříve instalace ovladačů, programovací nástroj vyžaduje restart	(5)	nejdříve instalace ovladačů, programovací nástroj vyžaduje restart	(5)	nejdříve instalace ovladačů, nutný restart, zdlouhavá	(3)	nejdříve instalace ovladačů, bez problémů	(8)
	připojení	15 %	3,8 %	USB	(10)	USB	(10)	USB	(10)	USB	(10)	USB	(10)
Ergonomie (20 %)	volant	40 %	8,0 %	gumový povrch, příjemný tvar, přesné ovládání	(10)	gumové úchyty, velký rozměr, přesné ovládání	(8)	gumový povrch, pevné držení, dobře ovladatelný	(7)	plastový povrch, gumové části pro držení, dobře ovladatelný	(7)	gumový povrch, tvarovaný povrch, přesné ovládání	(9)
	řazení a tlačítka	20 %	4,0 %	přesné a rychlé řazení, tlačítka lechce dostupná	(9)	kovové páčky pod volantem, tlačítka velká a barevně odlišená	(8)	páka příliš tuhá, páčky pod volantem nejistý stisk	(6)	řazení přesné a dostupné, tlačítka dobře umístěná	(8)	menší páčky, jednoduché řazení, tlačítka příliš vevnitř	(6)
	pedály	40 %	8,0 %	plastové, správně tuhé, nestabilní na podložce	(7)	kovové části, příjemný odpor, bez problémů	(8)	plastové, tuhé, krátka opora nohou	(6)	plastové, malý odpor, nepřirozený pohyb	(5)	příliš tuhé a malé	(6)
Software (20 %)	herní profily na CD	25 %	5,0 %	několik desítek profilů	(10)	několik desítek profilů	(10)	několik desítek profilů	(10)	-	(0)	–	(0)
	stažení profilů z internetu	20 %	4,0 %	snadné, www.wingmangamers.com	(10)	–	(0)	–	(0)	snadné, www.saitek.com	(10)	–	(0)
	kalibrace	20 %	4,0 %	automatická kalibrace při připojení	(10)	automatická kalibrace při připojení	(10)	automatická kalibrace při připojení	(10)	kalibrace v ovladačích	(8)	automatická kalibrace při připojení	(10)
	ovladač	35 %	7,0 %	mnoho funkcí, jednoduché nastavení	(10)	mnoho funkcí, jednoduché nastavení	(10)	mnoho funkcí, jednoduché nastavení	(10)	mnoho funkcí, jednoduché nastavení	(10)	jednoduchý, rozšíření standardního	(5)
Parametry	délka kabelu			2,0 m		2,1 m		1,8 m		1,2 m		2,0 m	
	podporované operační systémy			Windows 98/ME/2000/XP		Windows 98/ME/2000/XP		Windows 98/ME/2000/XP		Windows 98/ME/2000/XP		Windows 98/ME/2000/XP	
	napájení			externí adaptér		externí adaptér		externí adaptér		externí adaptér		externí adaptér	
	záruka (roky)			2		2		2		2		2	
	cena (Kč vč. DPH)			3 576		5 569		3 490		2 016		1 776	

1. Logitech MOMO Racing

Hodnocení: 8,9

- ⊕ kvalita provedení
- ⊕ volant
- ⊕ řazení
- ⊖ pohyb pedálů po podlaze
- ⊖ neoznačená tlačítka
- ⊖ vyšší cena

Spojení firmy Logitech a známého výrobce závodních volantů MOMO je velice zdárné. Nabízí vysokou kvalitu vyhotovení, pevné uchycení ke stolu spolu s výborným volantem a „jízdními vlastnostmi". Volant není zcela kruhový a má klasický závodní tvar. Celý prstenec je potažen příjemnou gumovou pryží a výborně se drží většími i menšími dlaněmi. Páčky řazení jsou téměř ideálně umístěny, a řazení je tedy velice pohodlné. Pokud jste příznivcem klasického způsobu řízení, můžete sáhnout po řadicí páce, kterou lze i přehodit z pravé strany na levou. Silová zpětná vazba je u tohoto modelu obzvláště kvalitní, náležitě silná a přesvědčivá. Pedály nevybočují kvalitou z řady, jejich nevýhodou je snad jen nižší přilnavost k některým typům povrchů.

2. Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel

Hodnocení: 7,5

- ⊕ konstrukce a kvalita
- ⊕ držení volantu
- ⊕ pedály
- ⊖ společná osa pedálů
- ⊖ nevhodný na rallye
- ⊖ vyšší cena

Nejvyšší model řady volantů Thrustmaster zaujme již na první pohled tradičním spojením této značky herních ovladačů a sportovních aut značky Ferrari. Tvar prstence volantu je jiný než na ostatních modelech, jde o kopii volantu Formule 1. Je vyroben z kvalitního plastu a části, které přicházejí do styku s rukama, má pogumovány, takže se pevně drží i při razantní jízdě. Řazení provádíte pomocí páček pod volantem, které jsou doplněny i ručním ovládáním plynu a brzdy. Všechny tyto ovládací prvky jsou kovové. Stejně tak najdete kovové části i na pedálech, které jsou velice přesné. Tlačítka na volantu jsou jasně barevně odlišená a snadno dostupná. Jízda doplněná o efekty povedené silové zpětné vazby je skutečným požitkem hlavně pro fanoušky F1.

zhodnotit pocity při používání volantů a jejich součástí. Pro správné vyhodnocení těchto parametrů byla použita nejlepší metoda – hraní her. S volanty jsme jezdili poslední rally simulátor ze série Colin McRae Rally, v němž se důkladně prověří reakce a kontrola při agresivní jízdě tratěmi plnými ostrých zatáček. Další testovací hrou byla klasika v podobě Need for Speed, kde jsme náležitě vyzkoušeli přesnost testovaných volantů. V hodnocení jsme se zaměřili na držení a kvalitu volantu, přesnost ovládání, řazení, pedály a tlačítka.

Velmi důležitá je i pevnost uchopení, která se odvíjí hlavně od kvality povrchu. Hladký plast není vhodný, protože po něm klouže ruka. Hledejte raději kvalitnější povrchy – hlavně různé gumové pryže.

Komplikovanější herní ovladače a hry vyžadují podrobnější možnosti nastavení parametrů, případně programování tlačítek a funkcí vzhledem ke hře. Kalibrace by měla být automatická, nutnost ruční kalibrace jsme hodnotili negativně.

Všechny vlastnosti, funkce, příslušenství a subjektivní hodnocení byly oznámkovány číselnou hodnotou a po propočtu vzniklo výslední bodové hodnocení ovladačů, na jehož základě bylo určeno pořadí. Cena se jako vždy do hodnocení přímo nepromítla, protože chceme zachovat pořadí ovladačů i po delším čase, kdy se ceny razantně mění. Je potřeba vzít v úvahu, že i modely, které v konečném hodnocení skončí v druhé půli, nemusí být vzhledem ke své ceně špatnou volbou.

	6. Thrustmaster 360 Spider		7. Genius Speed Wheel 3	
	8	(10)	8	(10)
	8	(10)	0	(0)
	společná osa	(5)	společná osa	(5)
	–	(0)	–	(0)
	směrový ovladač	(5)	ruční řízení plynu a brzdy	(3)
	dvoubodové, šroubovací	(6)	dvoubodové, šroubovací	(6)
	–	(0)	vibration feedback	(5)
	nejdříve instalace ovladačů, programovací nástroj vyžaduje restart	(5)	nejdříve instalace ovladačů, bez problémů	(8)
	USB	(10)	USB	(10)
	hladký plastový povrch, lehce uklouzne, odpor není konstantní	(4)	hladký plastový povrch, nízký odpor, lehce uklouzne	(5)
	žádné speciální řazení, tlačítka neoznačená, těžce dosažitelná	(3)	žádné speciální řazení, tlačítka neoznačená	(4)
	plastové, křehké, nepřesné	(4)	plastové, bytelné, nízký odpor, krátké dráhy	(6)
	několik desítek profilů	(10)	–	(0)
	–	(0)	–	(0)
	automatická kalibrace při připojení	(10)	automatická kalibrace	(10)
	mnoho funkcí, jednoduché nastavení	(10)	jednoduchý, rozšíření standardního	(5)
	1,8 m		1,8 m	
	Windows 98/ME/2000/XP		Windows 98/ME/2000/XP	
	přes USB		přes USB	
	2		2	
	1 999		1 121	

Vyplatí se?

Závodní jezdci většinou nedosáhnou tak dobrých časů na klávesnici jako s volantem a také nezažijí ten správný pocit z jízdy bez silové zpětné vazby. Kvalitní volant je jednoznačně zajímavý a vhodný doplněk pro jízdu. Také jeho volba je téměř výhradně otázkou výše investice, protože i zde platí, že za více peněz je více zábavy.

3. Thrustmaster Force Feedback GT

Hodnocení: 7,3

- ⊕ držení volantu
- ⊕ silová zpětná vazba
- ⊕ kvalitní provedení
- ⊖ řazení rychlostí
- ⊖ větší velikost
- ⊖ spojená osa pedálů

Střední volant z řady Thrustmasterů v testu zaujme velkým červeným tělem a kvalitním provedením. Prstenec volantu má klasický tvar a gumový povrch, který zaručuje pevné a jisté držení. Podobně jako ostatní volanty se silovou zpětnou vazbou vyžaduje externí napájení. Na těle volantu naleznete i vypínač motorů, jímž ale vypnete nejen efekty, ale i odpor volantu. Motory jsou silné, a tak si jízdu nerovným terénem užijete. Pro řazení rychlostí jsou na volantu umístěny nejen klasické páčky pod volantem, ale i řadicí páka. Oba tyto způsoby jsou ale značně nepropracované (páka je příliš tuhá a páčky s nejistým stiskem) a kazí jinak dobrý dojem ze špičkového výrobku. Pedály kladou přiměřený odpor a dobře se ovládají, mají však pouze jednu společnou osu.

4. Saitek R440

Hodnocení: 6,6

- ⊕ uchycení
- ⊕ konstrukce
- ⊕ držení volantu
- ⊖ nízký odpor pedálů
- ⊖ krátký USB kabel
- ⊖ zdlouhavá instalace

Volant od firmy Saitek je navzdory futuristickému vzhledu a plastovým materiálům velice kvalitní a patří k těm lepším. Samotný volant má klasický kruhový tvar a je celý z plastu, kromě dvou částí pokrytých gumovou pryží, které zaručují pevnější držení pro virtuální závodníky. Díky motorům systému silové zpětné vazby je odpor pohybu, podobně jako síla efektů, nastavitelný. Celá konstrukce je kvalitní a s pevným uchycením. Pedály jsou rovněž plastové, s nezvykle umístěným kloubem, který je zde nahoře. Více tedy připomínají reálný automobil. Vinou nízkého odporu a značné citlivosti není jejich použití právě ideální. Kvůli nižšímu úhlu otočení a vysoké citlivosti je volant vhodný spíše pro formulové závody.

Časopis Computer – nejpodrobnější testy hardwaru i softwaru

Computer	Test hardwaru	Test softwaru	Duel
7/04	Vypalovačky DVD	Programy pro vektorovou grafiku	Obrazové databanky se 40GB disky
8/04	Levné digitální fotoaparáty	Programy pro vypalování DVD	Multimediální minipočítače
9/04	Reproduktory 5.1	Komunikátory	TV tunery
10/04	Základní desky pro Athlon XP	Editory zvuku	Externí pevné disky
11/04	Inkoustové tiskárny	Editory HTML	Levné digitální fotoaparáty
12/04	Digitální videokamery	FTP klienti	Wi-Fi směrovače s firewallem
13-14/04	Základní desky pro Intel	Správa fotografií	Subnotebooky a vypalovačky DVD
15-16/04	Herní zařízení	Benchmarky	MP3 přehrávače a grafické karty
17/04	Procesory	Likvidátory spywaru	Fototiskárny
18/04	Digitály střední třídy	Internetové prohlížeče	Bezdrátové desktopy
19/04	MP3 přehrávače	Kopírování DVD	Mobilní procesory v noteboocích
20/04	Pevné disky	Manažery stahování souborů	LCD panely s TV tunerem
21/04	Multifunkční zařízení	Bitmapové editory	A/D video převodníky
22/04	Skenery	Toolbary	Základní desky pro AMD Socket 939
23/04	Grafické karty	Multimediální přehrávače	Kapesní počítače
24/04	Počítače pro rok 2005	Změna vzhledu Windows	Vypalovačky DVD
1/05	Barevné laserovky	Měřiče připojení	Chladiče
2/05	Vypalovačky DVD	Editory HTML	Kapesní GPS
3/05	17" LCD panely	Komunikátory pro ICQ	Pevné disky SATA s NCQ
4/05	Inkoustové fototiskárny	Programy pro vypalování DVD	Digitální TV tunery
5/05	Reproduktory 2.1 a 5.1	Kancelářské systémy	Základní desky pro Intel LGA 775
6/05	Základní desky pro Athlon 64	Programy pro čtení RSS	Projektory do 30 000
7/05	Notebooky	Editory audio souborů	Grafické karty v noteboocích

5. Trust FF380 Force Feedback Race Master

Hodnocení: 6,0

- ⊕ držení volantu
- ⊕ kvalitní provedení
- ⊕ pevné uchycení
- ⊖ software
- ⊖ řadicí páčky
- ⊖ tuhé pedály

Nenápadný vzhled volantu Trust úspěšně skrývá kvality tohoto volantu. Kvůli nezvykle malému tělu volantu je přítomnost silové zpětné vazby překvapující, ale vůbec ne na škodu. Jednoduchý design spolu s pevným uchycením ke stolu vám umožní vychutnat si i ostřejší jízdu zatáčkami kterékoli rallye hry. Velký rádius otáčení, gumový povrch pro pevný úchop a ergonomický tvar jsou vlastnosti, které dodávají tomuto volantu správnou kvalitu pro náruživé řidiče. Pedály jsou malé a značně tuhé, je problém udržet přesnější hodnotu rychlosti. Řazení zabezpečují páčky pod volantem, které jsou sice snadno přístupné, ale i podobně lehce je lze neúmyslně stlačit. Škoda nedořešeného softwaru, který by pomohl vyniknout ostatním špičkovým vlastnostem.

6. Thrustmaster 360 Spider

Hodnocení: 5,2

- ⊕ počet tlačítek
- ⊕ pevné uchycení
- ⊕ bez externího zdroje
- ⊖ měkká konstrukce
- ⊖ hladký a malý volant
- ⊖ tlačítka

Nejlevnější kategorie volantů je zastoupena dalším produktem z dílen Thrustmaster. Pod líbivým názvem známého sportovního auta se ukrývá jednoduchý, plně plastový volant z nižší kategorie. Prstenec volantu je hodně malý a má povrch z hladkého plastu, po němž ruka lehce uklouzne. Odpor pohybu zajišťují pouze pružiny, které nevyvíjejí konstantní odpor ve všech polohách. Marně byste hledali i páčky pod volantem pro řazení nebo klasickou páku. Budete se muset spokojit s řadou neoznačených tlačítek s nejasným propojením (z několika fyzických tlačítek je pouze jedno virtuální) a nešťastným umístěním. Ze standardu nevybočují ani pedály nevalné kvality s křehkou konstrukcí a nepřesným ovládáním. Uchycení je i při chybějící silové zpětné vazbě velice kvalitní.

7. Genius Speed Wheel 3

Hodnocení: 4,6

- ⊕ pevné uchycení
- ⊕ kvalitní provedení
- ⊕ cena
- ⊖ žádné řazení
- ⊖ hladké a kluzké plasty
- ⊖ přesnost volantu

Jediný zástupce firmy Genius mezi volanty je stříbrně šedý Speed Wheel 3. Za dobrou cenu nabízí pouze základní funkce obohacené o tzv. Vibration Feedback, což je horší varianta plné silové zpětné vazby. Je ochuzená o motory, které vytáčejí volant, a obsahuje pouze vibrační součásti. Prstenec má klasický kruhový tvar s poměrně tenkou obroučkou a příliš hladkým povrchem. Kvůli tomu jej není možné zcela pevně držet, což ale kvůli velice slabému odporu řízení až tak nevadí. Nízký odpor bohužel způsobuje i sníženou přesnost řízení. Pedály jsou celé plastové a uzpůsobené i pro větší chodidla. Kladou malý odpor, a nejsou tedy při jízdě náležitě přesné. Páčky pod volantem překvapivě neslouží k řazení, nýbrž při odpojených pedálech nahrazují plyn a brzdu.

		1. Logitech MOMO Racing	2. Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	3. Thrustmaster Force Feedback GT	4. Saitek R440	5. Trust FF380 Force Feedbak Race Master	6. Thrustmaster 360 Spider	7. Genius Speed Wheel 3
Vybavení (35 %)	35 %	8,55	6,7	7,55	7,05	6,05	5	3,3
Vlastnosti (25 %)	25 %	8,6	7,8	7,1	5,8	6,8	4,3	6,65
Ergonomie (20 %)	20 %	8,6	8	6,4	6,4	7,2	3,8	5,2
Software (20 %)	20 %	10	8	8	7,1	3,75	8	3,75
celkem	100 %	8,9	7,5	7,3	6,6	6,0	5,2	4,6

DUEL: Radeon X800 XL vs. GeForce 6800 GT PCIe

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Sapphire Radeon X800 XL

Už při ohlášení nových karet série X800 a X850 slibovala ATI velice nízké ceny. Dovolit by to měl především 110nm výrobní proces, který umožňuje z jednoho křemíkového waferu získat více čipů. Svůj podíl bude mít ale i lepší dostupnost pamětí Samsung 2,0 ns GDDR3, s nimiž se dnes setkáte na neuvěřitelně vysokém procentu grafických karet.

Od dobře známého Radeonu X800 XT se X800 XL liší vlastně jen pracovním taktem. Ten je snížen na 400/980 MHz, ostatní přednosti ale zůstaly zachovány: 256b paměťová sběrnice, 16 pixelových pipeline i 6 geometrických procesorů vyhovujících specifikaci vertex shader 2.0. Na kartě však byl vylepšen videovýstup. Nyní je 10kolíkový, a tak můžete připojit nejen kabely S-Video a cinch, ale také kabel komponentní (RGB). Balení karty s označením full retail nabízí kromě softwarového DVD přehrávače Cyberlink PowerDVD i dvě plné hry. Levnější balení lite retail hry neobsahuje.

I přesto, že PCB má několik děr pro uchycení kvalitního chladiče, jaký znáte například z Radeonu X800 Pro, byl na kartě použit chladič ATI, původně určený pro nikdy nevydanou kartu Radeon X700 XT. Má základnu z mědi a celý je chlazen malým, zato hlučným větráčkem. Jeho otáčky jsou opravdu vysoké, a když se naplno roztočí při zapnutí počítače, asi se docela leknete. Naštěstí hned zpomalí na 50 % a díky termoregulaci se otáčky znovu zvyšují až při větším zahřívání čipu. Otáčky lze ještě snížit pomocí programu ATITool.

Přetaktování karty o pár procent na výsledných 411/1 048 MHz bylo zklamáním. Je možné, že ji limituje chybějící přídavné napájení a 75 W ze slotu PCI Express ×16 prostě nestačí.

Inno3D GeForce 6800 GT PCIe

Inno3D se snaží vymanit z pověsti levného, avšak nepříliš kvalitního výrobce. Zatímco u středně drahých karet se snaží zaujmout osazením chladičů CoolerMaster, u nejvyšších modelů neriskuje a jsou nachlup stejné jako referenční modely. Po vzoru některých špičkových výrobců zvětšuje Inno3D také krabice a nasazuje do boje průhledy na samotnou kartu. Balení je též poseto technologickými detaily o kartě, z nichž je v každé desáté informaci chyba.

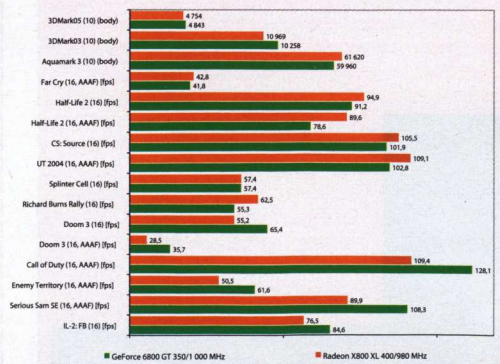
Verze GT se od nejdražší (a také málo dostupné) verze Ultra pro sběrnici PCIe liší jen o 75 MHz nižším taktem jádra a o 50 (100 efektivně) MHz nižší frekvencí pamětí. Zato ale už neokupuje dva sloty, a protože se jedná o stejný čip se shodným počtem pipeline, můžete všechny rozdíly ve výkonu smazat přetaktováním.

Oproti minule testované kartě Leadtek 6800 Ultra PCIe má Inno3D 6800 GT pouze levnější paměti (2,0 místo 1,6 ns Samsung GDDR3), ale obě karty se chlubí dvěma výstupy DVI-I. Za tímto účelem bývá na kartách řady nVidia GeForce 6800 osazen DVI transmitter Silicon Image Sil164.

Chladič je, samozřejmě kromě nálepky, naprosto shodný s referenčním. Je tudíž poměrně hlučný, zároveň ale dostatečně účinný – i když sama použitá základní deska Gigabyte K8NXP-SLI přetaktuje kartu zhruba na 390/1 100 MHz, nejsou se stabilitou žádné problémy. Přesto lze uvažovat o výměně chladiče, například za mnohem tišší a přesto dostačující NV Silencer 5 od Arctic-Coolingu.

Inno3D přidává jednu (dnes už levnější) plnou hrou, a to čtvrtý díl Colin McRae Rally. Cédéčko s 3DMarkem05 ušetří možná někomu stahování, zato často vůbec nejlépe hodnocený softwarový přehrávač InterVideo WinDVD se bude hodit určitě.

	Sapphire Radeon X800 XL	Inno3D GeForce 6800 GT PCIe
Čip	R430	NV45
Výrobní proces	110 nm (TSMC)	130 nm (IBM)
Počet tranzistorů	160 milionů	222 milionů
Velikost a typ pamětí	256 MB GDDR3 Samsung 2,0 ns BGA	256 MB GDDR3 Samsung 2,0 ns BGA
Šířka paměťové sběrnice	256 b	256 b
Frekvence jádra	400 MHz	350 MHz
Počet pixel pipeline	16	16
Počet TMU na pipeline	1	1
Počet vertex pipeline	6	6
Frekvence pamětí	490 (980 DDR) MHz	500 (1 000 DDR) MHz
Paměťová propustnost	31,36 GB/s	32,0 GB/s
Max. fillrate (multi-texturing)	6 400 MTexel/s	5 600 Mtexel/s
Počet transformací [troj./s]	600M	525M
Pixel shader	2.0b	3.0
Vertex shader	2.0b	3.0
Anti-aliasing	2× 4× 6× Sparsed MSAA (Rotated Grid), 4× 8× 12× Temporal AA	2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA)
Anizotropní filtrování	16:1 bi/trilineární + anizotropní	16:1 bi/trilineární + anizotropní
RAMDAC	2× 400 MHz s 10 b na kanál	2× 400 MHz s 12 b na kanál
Výstupy	D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV videovýstup	2× DVI-I, 10pinový HDTV videovýstup
Sběrnice	PEG ×16	PEG ×16
Kabely	adaptéry DVI-VGA a S-Video-cinch, S-Video kabel, cinch-cinch kabel, S-Video-komponentní kabel	2 adaptéry DVI-VGA, adaptér S-Video-cinch, S-Video kabel, cinch-cinch kabel, napájecí kabel Molex+Molex-6pin
Software	Cyberlink PowerDVD 5 (2 ch.), Sapphire Redline, Prince of Persia: Sands of Time, Splinter Cell Pandora Tomorrow (DVD)	InterVideo WinDVD, 3DMark05, Colin McRae Rally 04
Cena (Kč vč. DPH)	9 533	12 638
Distributor	AT Computers (www.atcomp.cz)	Levi International (www.levi.cz)



Článek vznikl ve spolupráci se serverem **Živě.cz**

Testovací sestava

procesor	AMD Athlon 3800+, 2,4 GHz, 400 MHz FSB
základní deska	Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI)
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR400 2-2-2-5

Legenda:
10 ... 1 024 × 768
16 ... 1 600 × 1 200
AA ... 4× anti-aliasing
AF ... 8× anizotropní filtrování

VERDIKT: Jistě, GeForce 6800 GT je v součtu mírně výkonnější než Radeon X800 XL. Navíc má přece jen větší rezervy pro přetaktování. Pokud si ale chcete vybrat kartu s lepším poměrem cena/výkon, bude to jistě Radeon X800 XL. Pro toho, kdo zrovna nehledá kartu pro extrémní přetaktování, bude Radeon X800 XL více než jen levnější alternativou k GeForce 6800 GT. Tuto o 3 000 Kč dražší kartu dokáže X800 XL předčit ve většině DirectX her, a protože na rozdíl od Radeonu X800 Pro (stále prodávaného za více peněz) má už plných šestnáct pipeline, nezaostává tolik ani v OpenGL, kde však má řešení nVidie stále navrch. Kromě her založených na Quake 3 nebo Doom 3 enginu už ale není rozdíl tak velký. Cenová válka, kterou ATI vyhlásila v třídě nejdražších karet, začíná být opravdu zajímavá a nezbývá než uznat kladný přínos výstřelu jménem Radeon X800 XL. Do 10 000 Kč pro vaše hry nic lepšího nenajdete.

Loading

Nahráváme budoucím konzolovým hitům

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

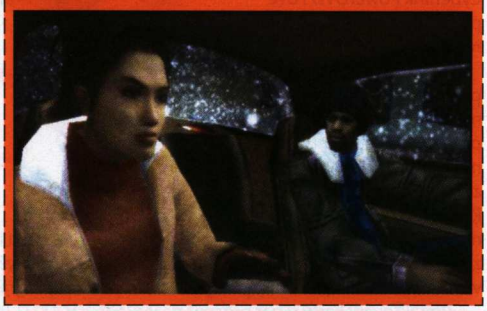
Čekání se mohlo zdát nekonečné, ale již za pár týdnů si v kinech odbude premiéru poslední díl nové trilogie Hvězdných válek. Ještě předtím se ale 5. května dočkáme hry na motivy tohoto filmu, nazvané shodně Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. Jak se dalo očekávat, půjde o akci z pohledu třetí osoby. Hra by nicméně měla jako prodloužení hlavního příběhového režimu nabídnout také bonusové herní módy, kromě jiného například režim „Duel", kde nepůjde o nic jiného než o souboje jednotlivých, postupem hry zpřístupněných rytířů Jedi. Jedním z velkých překvapení bylo sdělení tvůrců, že v hlavní hře nebude možnost volby postavy – budete muset celou dobu hrát za Obi-Wana. Doufejme, že k tomu měli autoři dobrý důvod a nejde pouze o průvodní jev nedostatku času na přípravu pořádné hry. Titul však bude obsahovat scény ze samotného filmu, takže zakoupení ze strany nedočkavých fanoušků je takřka jisté.

Vývojář: LucasArts
Vydavatel: LucasArts
Platforma: PS2, Xbox
Homepage: www.lucasarts.com/ep3
Datum vydání: 5. května 2005

Fahrenheit

Slibně vypadající hororová adventura s perfektní prezentací a fascinující zápletkou prošla mnoha změnami konceptu, ale stále je na cestě, i když datum vydání bylo z Vánoc 2004 o rok posunuto. Připomeňme si v kostce, že má jít o hru s mimořádně silným scénářem (původně měla vycházet na pokračovaní jako seriál, jednotlivé díly za nižší cenu), vyprávějící příběh ze současnosti, kdy jsou světová velkoměsta zamořená virem, měnícím obyčejné lidi na vražedné maniaky. Hráč začíná v roli obyčejného člověka z davu, Thomase Kanea, který nevěřícně zírá na své zkrvavené ruce nad neznámou obětí v místnosti veřejných záchodů. Dává se na útěk a je pronásledován policí, za jejíhož příslušníka budete paradoxně hrát později. Pokud jste viděli video, jistě se na temnou atmosféru hry, nesoucí se v duchu drsnějších Akt X, těšíte stejně jako my.

Vývojář: Quantic Dream
Vydavatel: Atari
Platforma: PS2, Xbox, PC
Homepage: www.fahrenheitgame.com
Datum vydání: Vánoce 2005



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Medal of Honor: European Assault

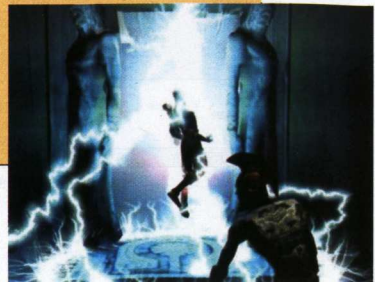
Poslední konzolová MOH s podtitulem Rising Sun byla velkým zklamáním, především díky očividné uspěchanosti a plytkosti celé hry, nicméně EA se chytli za nos a hodlají vrátit sérii zašlou slávu ve velkém stylu. Nový díl bude disponovat systémem otevřeného bojiště v duchu Battlefield 1942, nabídne navíc ovládání skupinky vojáků ve stylu Brothers in Arms. Zda se vypůjčování systému z jiných her a odklonění od filmové lineární akce setká s úspěchem u hráčů, to zatím nikdo neví. Jisté ale je, že se ve hře podíváme do zasněžených Arden, suchých doků ve Francii, do severní Afriky za Rommelem či na ruskou frontu.

Vývojář: EA Games
Vydavatel: EA
Platforma: PS2, Xbox, GC
Homepage: www.eagames.com
Datum vydání: Podzim 2005

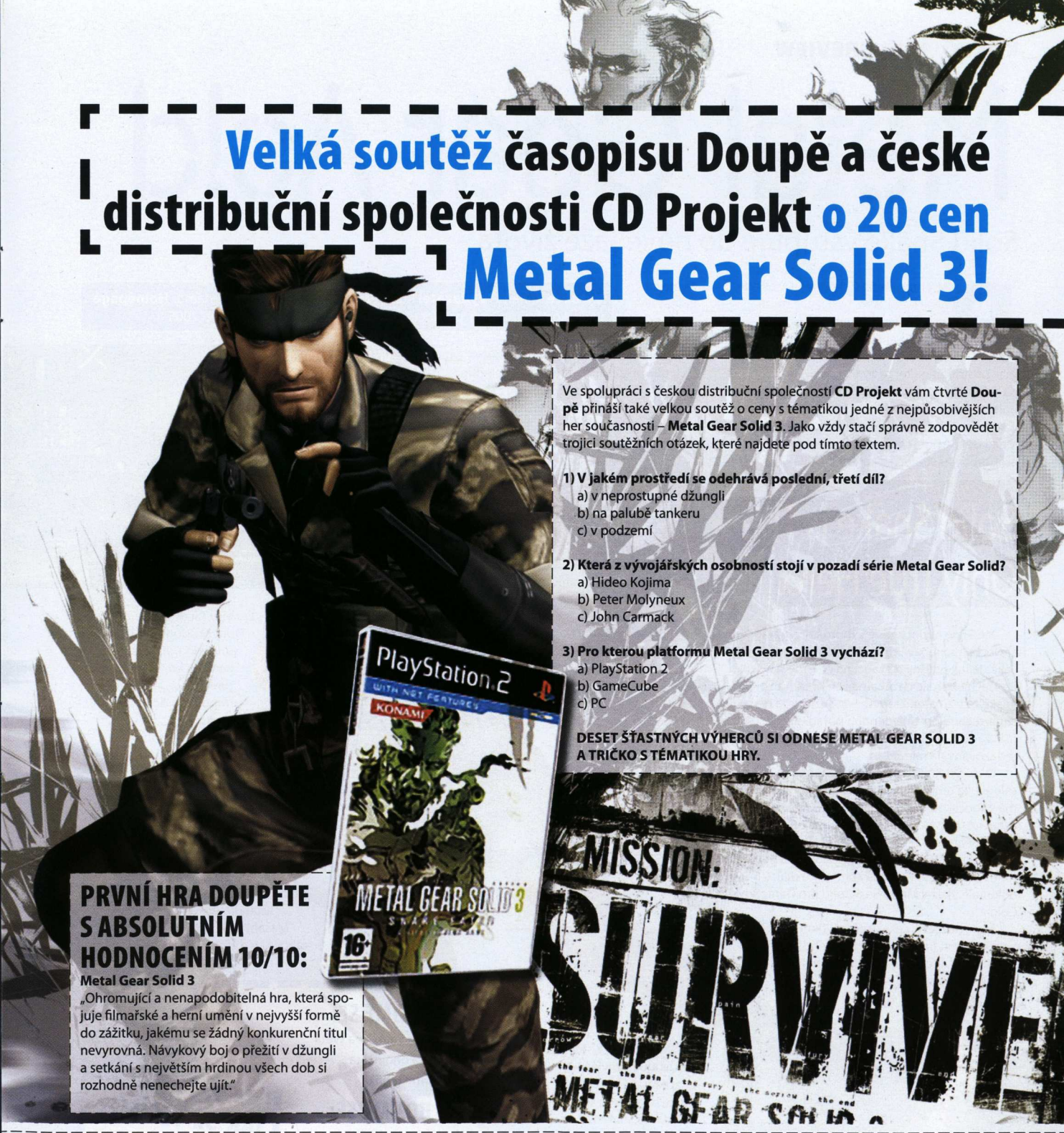
God of War

Na první pohled poměrně klasický akční titul o hrdinovi ze starých řeckých pověstí je zajímavější s každým dalším uvolněným obrázkem, videem i informací. Na své cestě starověkými legendami se utkáte se všemi nestvůrami řecké mytologie od Medúsy (její useknutou hlavu budete moci později používat jako originální zbraň, díky které vaši nepřátelé doslova zkamenĕ) přes Minotaura po Hydru. Hra kombinuje akci a průzkum prostředí ve stylu Prince of Persia s monumentální architekturou, plnou melancholie v duchu ICO, přičemž akce je občas divočejší než Devil May Cry. U her, jako je tato, nakonec stejně nejvíc záleží na kameře, ovládání a obtížnosti, nicméně prozatím vypadá God of War na žhavého favorita letošních Vánoc.

Vývojář: Sony
Vydavatel: Sony
Platforma: PS2
Homepage: www.godofwargame.com
Datum vydání: Zima 2005



Velká soutěž časopisu Doupě a české distribuční společnosti CD Projekt o 20 cen Metal Gear Solid 3!



Ve spolupráci s českou distribuční společností **CD Projekt** vám čtvrté **Doupě** přináší také velkou soutěž o ceny s tématikou jedné z nejpůsobivějších her současnosti – **Metal Gear Solid 3**. Jako vždy stačí správně zodpovědět trojici soutěžních otázek, které najdete pod tímto textem.

1) V jakém prostředí se odehrává poslední, třetí díl?
a) v neprostupné džungli
b) na palubě tankeru
c) v podzemí

2) Která z vývojářských osobností stojí v pozadí série Metal Gear Solid?
a) Hideo Kojima
b) Peter Molyneux
c) John Carmack

3) Pro kterou platformu Metal Gear Solid 3 vychází?
a) PlayStation 2
b) GameCube
c) PC

DESET ŠŤASTNÝCH VÝHERCŮ SI ODNESE METAL GEAR SOLID 3 A TRIČKO S TÉMATIKOU HRY.

PRVNÍ HRA DOUPĚTE S ABSOLUTNÍM HODNOCENÍM 10/10:

Metal Gear Solid 3

„Ohromující a nenapodobitelná hra, která spojuje filmařské a herní umění v nejvyšší formě do zážitku, jakému se žádný konkurenční titul nevyrovná. Návykový boj o přežití v džungli a setkání s největším hrdinou všech dob si rozhodně nenechejte ujít."

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Metal Gear Solid 3. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Metal Gear Solid 3"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOMETAL mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU METAL 1A2B3C Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 25. dubna 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.

CDPROJEKT DOUPĚ

Metal Gear Acid

Solid Snake vstupuje do nové fáze života

Výrobce Konami **Vydavatel** Konami **Distribuce v ČR** Není známo **Homepage** www.konamijpn.com/products/mga **Datum vydání** 2. čtvrtletí 2005

Potřebuje Metal Gear novou krev? Ne, říkají jedni. Ano, tvrdí jiní a soudí, že transfúze proběhla v podobě Metal Gear Solid 3. Ano, shoduje se s druhou skupinou ta třetí, odmítá však přistoupit na to, že by MGS 3 byl potřebnou dávkou nového hemoglobinu a už úplně odvrhuje myšlenku, že by tímto dílem měla být série uzavřena. Přesně těm pak buší srdce při spatření Metal Gear Acid. Šokující hry, která mixuje stealth akci, tahovou strategii a karetní hru.

Solid Snake is The Only True Hero!

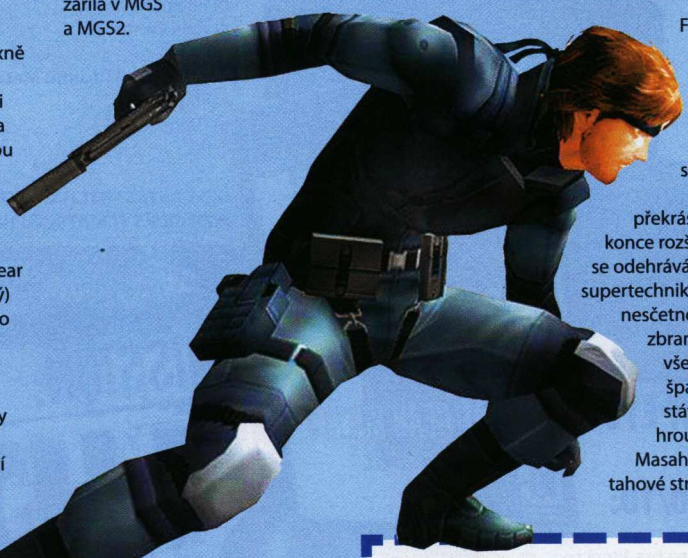
MGS 3 je nepochybně výborná hra, paradoxně ale leckomu nedává to, co od Metal Gear her čeká. Je tak odlišný od toho, na co jsme si zvykli ve všech existujících inkarnacích příběhů Solida Snakea, že zmateně tápeme ve světě, kde nejsou supertechnologie na denním pořádku. Zaráží, že až na výjimky jsou charaktery bossů redukovány na minimum.

O MGS 3 Kojima řekl, že je uzavřením trilogie. Je to trochu absurdní, protože Metal Gear má v současnosti již šest dílů (+ jeden nechtěný) a hlavně děj z MGS3 je spíše prequelem prvního Metal Gearu pro MSX z roku 1987, než aby byl provázaný s MGS 1 na PSOne. Celou sérii podle mne není možné vázat na kontinuitu dílů, to dokonale ukázal Metal Gear Solid pro GameBoy Color.

Než se objevil, čekal jsem plytkou hru, těžící z rozšířenosti handheldu od Nintenda a objevil úžasný titul, který přes osmibitovou 2D grafiku oslovil mé emoce naplno. Proč ho zmiňuji? Rozbil zažité představy o tom, že mezi jednotlivými MG musí být provázanost.

O Snakeově misi do Gindry nenajdete v ostatních dílech ani slovo. Přesto je to plnohodnotný Metal Gear s propracovanými charaktery nepřátel. O temném charismatu Pyro Bisona či krutém osudu Owl si Volgin a mnozí členové Cobras mohou nechat zdát.

Věřím, že Metal Gear Acid bude vynikající hrou, která mnohé může oslovit skutečně více než MGS3. Dává zpět svět, který milujeme. Základny plné supertechnologií, chodící megazbraň, záhadnou jednotku únosců, Solida Snakea v akci, ne Big Bosse ani Raidena. Pralesy v MGS3 byly úchvatné, ale při hraní se postesknete po technice na hranici možného, která tak zářila v MGS a MGS2.



Podezřívám Konami, že mlží o důvodu nezvyklé herní koncepce MGA. Jako důvod, proč půjde o tahovou strategii, v níž ovládáme Snakea, bylo uvedeno, že na handheldu není možné spoléhat na šikovnost prstů. To je nesmysl. Oproti displeji PSP byl ten z GBC jako známka na dopis, a přesto hra na šikovnosti prstů stavěla, když jste se se Snakem plížili za vojáky a přepadali je ručně, nebo kosili palbou.

Soudím, že programátoři pochopili, že sérii není možné oživit jen přidáním pralesa, že je třeba výraznější změna. A tak vyřadili klasické ovládání a namísto něj se rozhodli využít možností, které kombinace tahové strategie a karetní hry nabízí. Kdo hrál Final Fantasy Tactics Advance, Front Mission 3 a Magic The Gathering, ví, že jsou to geniální kousky. Záleží na tom, zda se je podařilo propojit do dokonalého souzvuku.

Tipnu si, že ano. Zůstala překrásná grafika z MGS 2, dokonce rozšířená o exteriéry lesa, a hra se odehrává v roce 2016, čili vítej zpět supertechniko! Tahový systém umožňuje nesčetně variací a karetní systém zbraní, speciálních povelů a akcí vše podtrhuje. Pokud nebude špatný příběh, MGA má šanci stát se nejlepší launchovou hrou pro PSP. Producentem je Masahiro Hinami, režisér výborné tahové strategie Ring of Red a režii má Shinta Nojiri, který stál za GBC dílem MGS. Pánové, věříme vám…

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

TĚŠÍME SE:
- Návrat do Snakeova světa
- Naprostá originalita
- Excelentní grafika

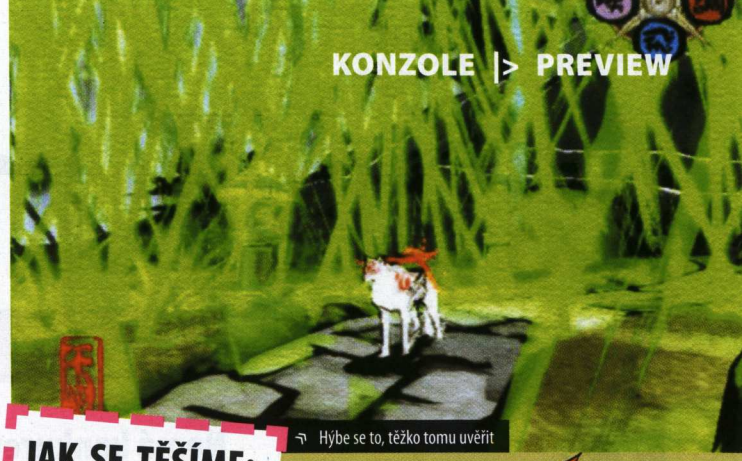
BOJÍME SE:
- Nezvládnutí příběhu
- Chybících hlasů postav
- Přílišné překombinovanosti

JAK SE TĚŠÍME:

Metal Gear Acid je pro tvrdozrnné fanoušky šancí zahrát si poprvé od PSOne legendy MGS celou hru za Solida Snakea ve světě, který tolik milují ve 3D grafice. Neobvyklý herní styl sice zaráží, ale může snadno vejít do krve. A kdo by odolal okamžiku postavit se znovu skutečnému chodícímu Metal Gearu poté, co máme za sebou honičky s ruským kombajnem (promiň Shagahode)? Potěší přítomnost tmy a šera. To bude ta pravá stealth atmosféra!

Okami

Ve světě, kde se stále dějí zázraky



Hýbe se to, těžko tomu uvěřit

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

Abyste mohli milovat Okami, musíte mít minimálně rádi Japonsko, jeho unikátní malířství, jeho nádhernou kaligrafii, jeho fantastickou mytologii, veškerou jeho jedinečnost a nenapodobitelnost. Zkrátka jeho japonství, slovo, které právě toto vše v případě Okami zahrnuje.

Většina hráčů opravdu japonskou mytologii miluje. Národ, který po celou dobu své existence proslul svojí bojechtivostí a byl donucen žít pod hrozbou neustálých přírodních katastrof, takový národ nemohl svůj svět mýtů a bájí naplnit mírumilovnými bohy. Japonští démóni nahánějí hrůzu, jsou zlí a tajemní, děsiví a zlovětní. Zkrátka ideální pro svět počítačových her. Nakonec stačí slovo Onimusha.

Pokud si teď mnete rukama a představujete si, že Okami bude ještě krvavější a bestiálnější, musím vás zklamat. Přesně o tom Okami není. Těžko tomu uvěřit, ale i japonská mytologie v sobě skrývá jemnost a nádheru. Pokud je Onimusha ďábel, je Okami archanděl.

Rozdíl není jen ve výběru tématu, kde tentokráte brutalita nemá co dělat, ale také ve zpracování. Zatímco Onimusha představuje sázku na takřka totální realismus, Okami vás provede světem, jaký jste ve videohře nikdy neviděli. Pokud jste mi nevěřili s tou mírumilovností, dobře, přiznávám, tahal jsem vás za nohu. Ta opravdu do japonské mytologie nepatří.

JAK SE TĚŠÍME:

Jestliže kdy byl svět Alenky v říši divů zvláštní, proti Okami je to suchá nuda

Tak to jste vy ve vlčí podobě

Budete se pohybovat ve světě, který připomíná situaci, kdy plátna obdivovaných japonských malířů oživla a pohltila vás. Jestliže kdy byl svět Alenky v říši divů zvláštní, proti Okami je suchá nuda. Tady spatříte svět divů, svět, který se nesnaží umění přiblížit, svět, který uměním je. Svět, kde čekají umělecky ztvárnění, ale tvrdí nepřátelé.

Prožijete v něm příběh bohyně slunce Amaterasu, která v podobě vlčice chodí mezi lidmi a koná skutky, jimiž má znovu získat jejich víru. Světu se tak vrátí jeho barevnost. Zdá se vám to fádní? Chápu, že screenshoty nemohou stačit, aby ukázaly, co Okami skrývá, musíte alespoň vidět trailer. A jak říkám, nezapomínejte na japonskou povahu. Právě ona vytvořila normu chování bušidó, sepukku a podobných roztomilostí.

Poběžíte lesem, jaký nenapodobí žádné kreslené výtvory z dílny Walta Disneye, v němž se pohybují zvířata a kde si stále nejste jisti hranicemi reality. Právě na nich totiž celá Okami balancuje. Jste ve světě mýtů a žádný titul se dosud nezhostil úkolu ukázat je oživlé tak dobře.

Okami vytvořilo studio Clover, tým vlastněný Capcomem, tedy firmou, u které jsme si na kvalitu docela zvykli. Nakonec Resident Evil, Onimusha, Devil May Cry, Dino Crisis, v poslední době pak Shadow of Rome, to vše jsou velmi slušné tituly. Ale i Capcom občas zamíří do vod komerce a Okami je pro něj záchranným kruhem zpět k originalitě.

Studio Clover není zase tak neznámé. Zvláště hráči na Nintendu GameCube znají jím vytvořené hry Viewtiful Joe a Viewtiful Joe 2, které byly přeportovány na PlayStation 2. Byly a jsou to velmi netradiční hry. Přesto mají své zbožňovatele. Okami jich díky svému naprosto netradičnímu námětu a grafice může získat mnohem víc.

TĚŠÍME SE:

Uvidíme, co jsme neviděli
Japonská kaligrafie
Nevídaná grafika

BOJÍME SE:

Komerčního neúspěchu
Prodlevy v evropském vydání
Nepochopení

Nedávno jsem chválil jako unikát chystanou hru Wanda and Colossus (přejmenovanou na Shadow of Colossus) jako hru, která přinese umění do světa her. O ještě originálnější podobu se pokouší Okami. Zvládneme v Evropě vcítit se do jejího světa? Zůstanu optimista. Okami své místo na slunci vydobude. A stejně jako cílem hráče je vybarvit šedý svět, i samotná Okami dodá na barvě monotónní šedi, která se rozlézá po videoherním světě.

Gran Turismo 4

Dokonalost na čtyřech kolech

Žánr Automobilové závody **Výrobce** Polyphony Digital **Vydavatel** SCEE **Distributor v ČR** Sony Czech **Homepage** www.granturismoworld.com **Platforma** PlayStation 2 **Cena** 1 999 Kč

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

Kdyby v Gran Turismu 4 přeběhla veverka přes silnici, můžete si být jisti, že by měla nejlepší motion capturing, jaký kdy byl u zvířete proveden. Skákala by přesně podle fyzikálních zákonů a srst by se vlnila podle směru větru. V opačném případě by Kazunori Yamauchi odmítl hru pustit do prodeje.

Asi je to poněkud kuriózní začátek k nejdokonalejší závodní hře všech dob, ale myslím, že nejlépe vystihuje, jak uvažují autoři mistrovského kousku, jenž na PlayStation2 suše poráží jakoukoliv jinou závodní hru na kterémkoliv herním systému včetně nejnadupanějších PC.

Nemá konkurenci

Gran Turismo je fenomén, před kterým s úctou smeká každý milovník automobilových závodů a jen ti nejdrzejší se občas pokoušejí mumlat cosi o Forze a jiných titulech, které nemají právo vůbec vstoupit na stejný okruh, kde burácí automobily z Gran Turisma.

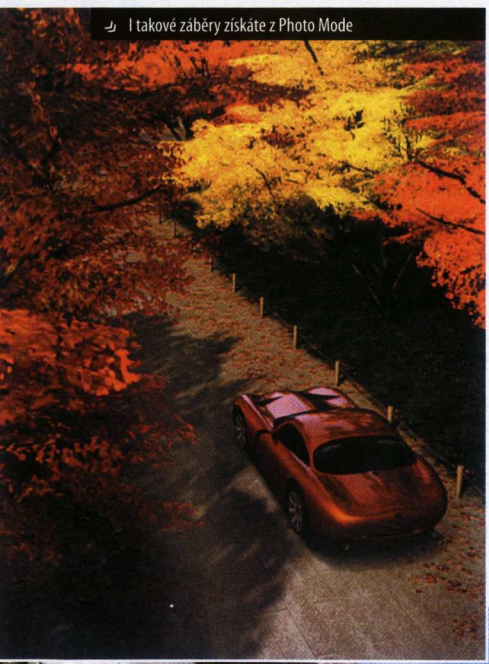
Čekali jsme dlouho, ale stálo to za to. Gran Turismo se poprvé objevilo na PSOne a už tehdy vyždímalo hardware konzole na maximum, přičemž ukázalo, jaké rezervy v sobě tento videoherní systém skrývá. O totéž pozdvižení se nyní postaral poslední, v pořadí čtvrtý díl pro PS2. Extáze, nádhera, dokonalost.

Vnímáme očima, nejde proto nezmínit grafiku. V Gran Turismu 4 se ocitáte v úplně jiném světě, než na který jste si zvykli v různých arkádových NFS. Tady je realita, tady skutečně závisí na tom, kdy v zatáčce uberete a necháte se přibrzdit motorem, právě tady jde o klíčové zlomky sekundy, kdy se odrazíte od soupeře a myškou proletíte do vedoucí pozice. Uděláte chybku a čekáte na další šanci v příštím závodě. GT 4 s vámi nesmlouvá, tady zkrátka fyzikální zákony platí. Exaktní věda, žádné podvůdky.

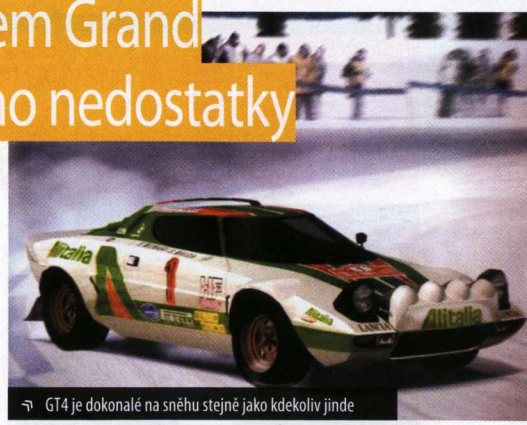
Řítit se okruhy Nürnburgring či El Capitan je zážitek, který kdo neprožil, nemůže nikdy pochopit. Je to skutečná jízda přírodou, kde se okolo vás míhají detailní stromy, kde mezi listím prosvítá zář slunce, kde se karoserie vozů vašich oponentů lesknou tak, jak mají.

Z více než padesáti okruhů obdivuji nejvíce závody mimo město. Yamauchi se zcela evidentně rozhodl, že tentokrát ukáže, s jakým mistrovstvím je schopen vytvořit závody v krajině. Před tím, co dokázal, smekám a hluboce se klaním, protože ačkoliv města mohou nabídnout příjemná prostředí (zvláště pak v noci), na jízdu přírodou zkrátka nemají. Je to ostatně velmi zajímavý fenomén, jak programátory láká nechat plavat hranaté konstrukce a přijmout rukavici, kterou vrhá příroda zdánlivě bez geometrické logiky.

Největším problémem Grand Turisma 4 je najít jeho nedostatky

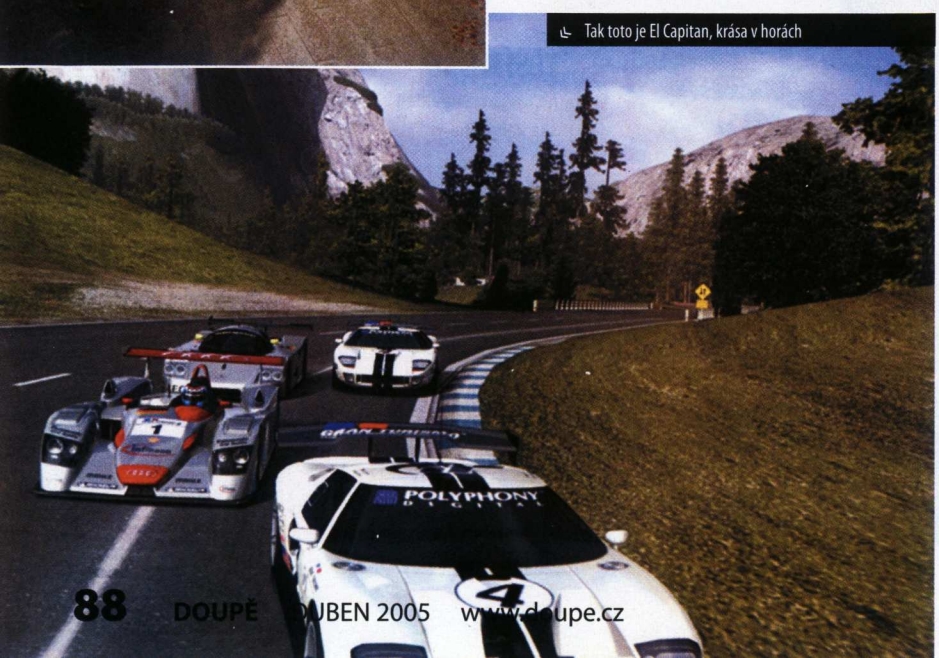


I takové záběry získáte z Photo Mode



GT4 je dokonalé na sněhu stejně jako kdekoliv jinde

Z posledních her neodolal lesům například Metal Gear Solid 3, který se pokusil velmi úspěšně využít nádhery přírody. Ani géniové z Polyphony Digital nemohli spát, dokud mezi screenshoty jimi vytvořené přírody a fotografiemi reality byly rozeznatelné rozdíly. Největší výzvou pro Kazunoriho Yamauchiho byl vždy legendární norimberský okruh, který vede právě lesnatou krajinou.

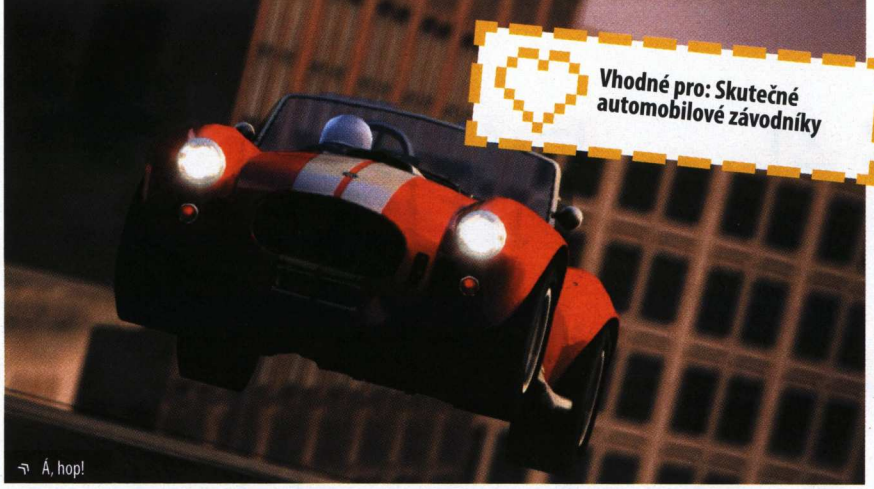


Tak toto je El Capitan, krása v horách

Yamauchiho splněný sen

Je to nejtěžší testovací dráha na světě a pochopitelně nejtěžší trasa v GT 4. Již od prvního dílu Gran Turisma toužil Yamauchi tento německý okruh dlouhý 20,8 kilometru zařadit mezi dostupné pro hráče svých závodů. Jeho tým vyfotil každý metr z mnoha různých pohledů, s nadsázkou by se dalo říct, že zná postavení každé jehličky a listu na stromech okolo trati. S plným využitím zázračného výkonu PlayStation 2 se podařilo okruh, který vyzkouší vaše řidičské umění, do hry opravdu implementovat.

Jak dokonalou práci Yamauchiho tým odvedl, dokazuje následující experiment. Závodník, který má více než patnáctileté zkušenosti za volantem Nissanu Skyline GT-R, projel okruh v realitě s časem 8 minut a patnáct sekund. Následně se



Vhodné pro: Skutečné automobilové závodníky

Á, hop!

posadil k virtuální trati a rozdíl mezi jeho časy byl pouhých pět sekund. Veškerá naklopení zatáček, všechna stoupání a klesání na takřka 21 kilometrech se podařilo s totálně detailním okolím převést do hry. Vzpomeňte si na to, až se budete okruhem řítit.

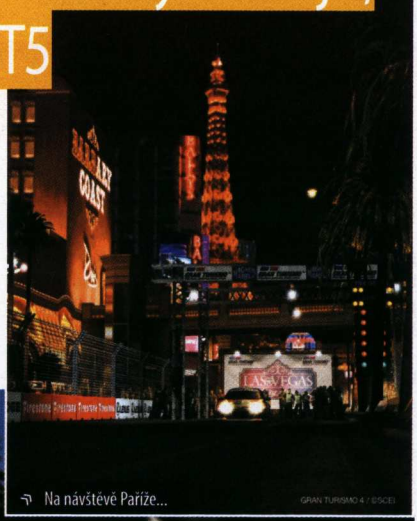
Nerad zmiňuji u her intra. Sice v současné době často bývají ingame, ale pokud jde o FMV, může vám navodit naprosto zcestný o hře dojem. Stačí udeřit správně na emoce. Nezmínit intro by ale bylo u Gran Turisma 4 barbarstvím. Berte ho totiž jako ukázku toho, co nás čeká horské krajině, co dodat? Projeďte se okolo Grand Canyonu a pochopíte, o čem mluvím a proč jsem tak nadšený.

Přepněte si při jízdě s tímto autem na pohled z kabiny, abyste viděli blatníky, kryjící přední kola tohoto dvousedadlového „kabrioletu", který ze všeho nejvíce připomíná předválečné bugatky. Pokaždé, když najedete na nějaký hrbol, každé kolo poskočí podle nerovnosti a samozřejmě tomu odpovídají i odrazy okolního prostředí. Působí to naprosto neuvěřitelně realisticky a opět podtrhuje perfekcionismus, kterým se Kazunori Yamauchi tolik projevuje.

Pokud má být PS3 stokrát výkonnější, těžko si představit GT5

na PlayStation 3, až si pustíme Gran Turismo 5. Vypadá nádherně, hudební podmalování je skutečně za srdce beroucí, dívejte se a nechte se unášet city. Je to působivý vstup do světa, kterému vládne GT 4.

Tento svět je neuvěřitelně rozsáhlý. Nakonec nejlépe mluví sama čísla. Sedm stovek aut od všech možných firem, od historie dávno vzdálené až po futuristické koncepty aut, padesát okruhů ve městech, v terénu, ve zmíněné lesní i vysoko-



Na návštěvě Paříže...

S tímto strojem nevyhrajete, ale není kouzelný?

OKRUH VŠECH OKRUHŮ: NÜRNBURGRING

Tohle je okruh, na který nezapomenete. Je jako žena. Svádí vás půvabem a škodolibě vyzývá k dobytí. Ale pozor, nedá se na rozdíl od ní nijak uplatit ani ukecat. Sami se podívejte na níže umístěný obrázek a názorně uvidíte, jak při vývoji Gran Turisma 4 vznikal. A skutečnost je ještě mnohem lepší.

Čím se GT 4 výrazně liší od předchozích dílů série Gran Turismo mimo grafiky a detailnějšího fyzikálního modelu? Zaujala mě práce s pneumatikami, s palivem, tunning automobilů. Kdybych nežil v zemi, kde online propojení PS2 patří mezi nenaplněné sny, asi by mi vadilo, že tu online hraní chybí. Máte možnost hrát po LAN síti v šesti hráčích, což přes organizační problémy stojí za to vyzkoušet.

Jezděte, foťte a archivujte

Další pozoruhodnou vychytávkou je Photo Mode. Chcete si udělat snímky toho, jak skvěle řežete zatáčky? Fajn, není problém. Zapojte si možnost získávání snímků z replaye a v rozlišení 1280×960 si je uložte na paměťovou kartu. Pokud máte tiskárnu s USB připojením, rovnou tiskněte. Photo Mode má schopnosti zoomu, různého natáčení, zkrátka můžete si v podstatě dělat, co chcete. Zkuste si třeba sehnat záznam závodů z některého z okruhů, které v GT 4 jsou, pak si vytípejte fotografie a srovnávejte lesy ve virtuálním Nürnburgringu se skutečnými. Pošušňáníčko.

Co říct na závěr? Gran Turismo 4 je bez diskusí nejdokonalejší a nejpropracovanější simulátor silničních závodů, jaký v současnosti existuje. Nejkrásnější a nejrealističtěji se chovající automobily. Největší výběr tratí i vozů. Nejlépe zvládnuté lesy okolo trati, které skutečně bez nadsázky vyplňují význam slova fotorealismus. Závodní hra, kterou překoná jediný titul. Gran Turismo 5.

VERDIKT

10

\+ Dokonalost grafiky aut
Dokonalost fyzikálního modelu
Dokonalost okolí

− Není to pro sváteční řidiče
Vlastní auto vám připadá jako křáp
Nedá se zde deformovat karosérie

Co zde chcete slyšet?

KONKURENTI: Gran Turismo 3 **9,8** | Gran Turismo 4: Prologue **8,5** | Forza Motorsport **9,0**

Lord of the Rings: Third Age

Herní pokračování filmové lahůdky s kapkou exotické příchuti

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

Žánr RPG **Výrobce** Redwood Shores **Vydavatel** Electronic Arts **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** thirdage.ea.com **Platforma** PS2, Xbox, GC, GBA **Cena** 1 799 Kč

Pán prstenů je kultovním dílem. A i když šílenství, které vzniklo kolem jeho filmové konverze, pomalu dozní-vá, herní průmysl zůstává Středozemi věrný. Po předešlých akčních titulech konečně přichází s žánrem, který je od počátku asi nejznámějšímu fantasy na světě předurčen. Samozřejmě je řeč o RPG. A na konzolích už jednu úspěšnou RPG sérii máme – Final Fantasy. Proč to tedy nespojit?

Vezměte svět Pán prstenů, přimíchejte prvky Final Fantasy a vznikne LOTR: Third Age

Tentokrát bez Aragorna

Vlastně ne tak docela. Samozřejmě své oblíbené hrdiny potkáte a nejen to. Dokonce vám v určitých fázích pomohou. Nicméně hlavním hrdinou hry je Berethor, jehož úkolem je dostihnout původní Společenstvo a předat důležitou zprávu Boromirovi. Bohužel vše nejde přesně podle jeho představ, a tak se nakonec žene se svojí vlastní skupinou za úplně jiným cílem.

Berethorova odysea je ale pouze malým dílkem skládačky jménem válka o Prsten. Během hry sledujete veškerý filmový děj probíhající paralelně s vaším putováním. Co chvíli narazíte na jednu ze sto devíti scén vystřižených z filmové trilogie. A to prosím z prodloužené verze a navíc obohacené o nový komentář, namluvený samotným Ianem McKellenem (představitel Gandalfa).

Berethorův příběh má bohužel svoji stinnou stránku – není dostatečně rozpracován. Na dějový zvrat narazíte jednou za uherský rok. Postavy spolu takřka vůbec nemluví, a když už se tak stane, většinou prohodí jen pár vět. Osobnosti jednotlivých členů skupiny tak nejsou takřka vůbec vykresleny. V tomto aspektu tvůrci moc z Final Fantasy nepřebrali a celá hra je postavena spíše na boji.

Že by koncentrace před bojem?

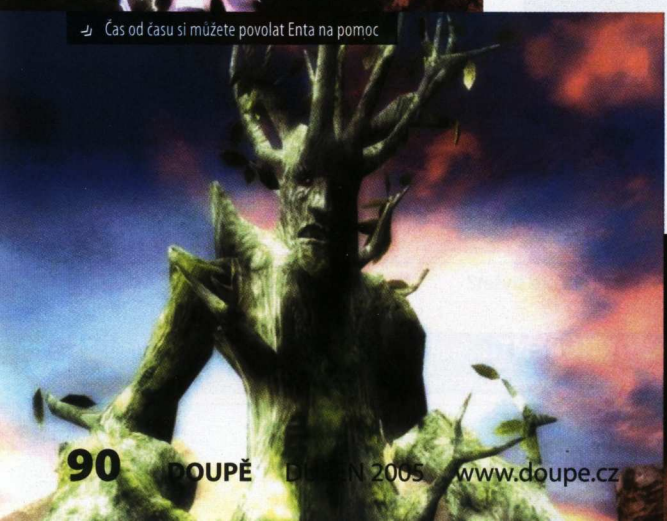
Cesty vedou do Mordoru

A to je také to, co dělají hrdinové Pána prstenů většinu doby. Cestují, putují, plahočí se krajinou, ale hlavní je nabroušený meč, toulec šípů a kouzelná hůlka. K dispozici máte mapu Středozemě, ale nemůžete se po ní libovolně pohybovat. Přesunujete se pouze skokově z jedné uzavřené lokace do další.

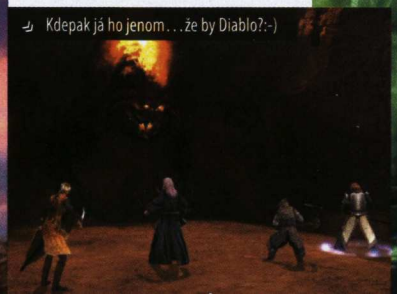
Jak je zvykem v japonských RPG, při cestování vidíte na mapě pouze jednu svoji postavu. Která to bude, si můžete vybrat. Na hru to ale nemá žádný vliv, jen kosmetický. Přece jen je příjemnější pozorovat sexy se pohupující boky elfky než podsaditého vousatého trpaslíka.

Lokace nejsou příliš komplexní a navíc máte k dispozici minimapu s vyznačenými významnými body – žádný zásek tedy v žádném případě nehrozí. Kam všude se podíváte, nechci příliš prozrazovat, ale víceméně kopírujete děj filmu, takže například Helmův žleb a Minas Tirith zaručeně navštívíte. Dalo by se říct, že se jedná o takovou expresní exkurzi světem Pána prstenů. Zúčastníte se také

Elfka Idrial vyvolává vodní kouzlo



Čas od času si můžete povolat Enta na pomoc



Kdepak já ho jenom... že by Diablo?:-)

To bude zajisté legendární Jožin z bážin

Tři hrdinové na jednoho pejska, stydte se!

Vhodné pro: Fanoušky Pána prstenů a RPG ve stylu FF

SEDM DŮVODŮ, PROČ BY VÁS MĚLA TAHLE HRA ZAJÍMAT

1. Možnost prožít si válku o Prsten z jiné strany
2. Spousta filmových scén s novým komentářem
3. Zábavné boje s nutností používat taktiku
4. Skvělá grafika a filmová hudba
5. Obrovské množství různých druhů vybavení a jejich kombinace
6. Váš rádce je samotný Gandalf
7. V kůži Uruk-hai můžete všem ukázat, která strana měla opravdu vyhrát

nejvýznamnějších bitev Války o prsten, což zajisté každému fandovi příjemně zvedne krevní tlak.

Vaše putování ale nebude příliš dlouhé. Může za to jak zmiňovaná nemožnost zabloudit v lokacích, tak jejich malý počet (kolem desíti), k nimž si ještě připočtěte několik subquestů. Takže jsme s hlavní dějovou linkou někde na 25 hodinách. Kdeže jsou ty doby karetních her v sérii FF, případně lovení Dark Aeonů z FF X! Všechna místa si alespoň můžete projít v tzv. Evil Modu (ovládáte orky, vrrky a tak podobně).

Bez boje válku nevyhraješ

Bitvy jsou, jak je zvykem v sérii FF, náhodné a je jich více než dost. Velmi stručně řečeno – nemám tento systém rád, po čase má snahu stát se nechutně stereotypním. V případě Third Age je ale všechno jinak a téměř až do samého konce se nuda a stereotyp nedostaví. Pravda, některé fáze jsou slabší, ale většina bitek, zvláště pak s bossy, je zábavná a nápaditá. Třeba takový souboj v Osgiliathu s nazgúly je opravdová lahůdka.

Soubojový systém je ale takřka identickou kopií FF X. Boje jsou na tahy, účastnit se jich mohou jen tři členové party, lze je ale kdykoliv měnit (jsou-li na živu). Za některých okolností se k vám přidá i další dobrodruh, vždy je nějaká hlavní postava z filmu, například Legolas, Aragorn nebo třeba Gandalf. Příkazy se zadávají přes zvláštní menu, dokonce po vzoru Final Fantasy jsou přítomny i speciální údery, které můžete vyvolat vždy po určité hodnotě obdrženého zranění. Člověk se až pomalu diví, že se tahle hra nejmenuje Final Fantasy: LOTR Edition. Ale co, hlavně že to funguje a funguje víc než dobře!

Schopnosti postav a jejich vlastnosti naštěstí z FF X převzaty nejsou. Systém LOTRa je opravdu povedený, a i když není nejoriginálnější, na nedostatek možností si stěžovat nebudete. Na každé úrovni dostanete k dispozici pár bodů, které lze volně rozdělovat mezi šest základních vlastností. Nepřímo si tak zvyšujete počet životů, přesnost, způsobované zranění a podobně. Každý z vašich hrdinů má také sadu speciálních dovedností, které cvičí jejich častým používáním. Chybět nesmí ani desítky různých brnění, zbraní, štítů, prstenů, amuletů atd. V tomto aspektu je Third Age RPG jako řemen.

Nepřátelský orčí lučištník...

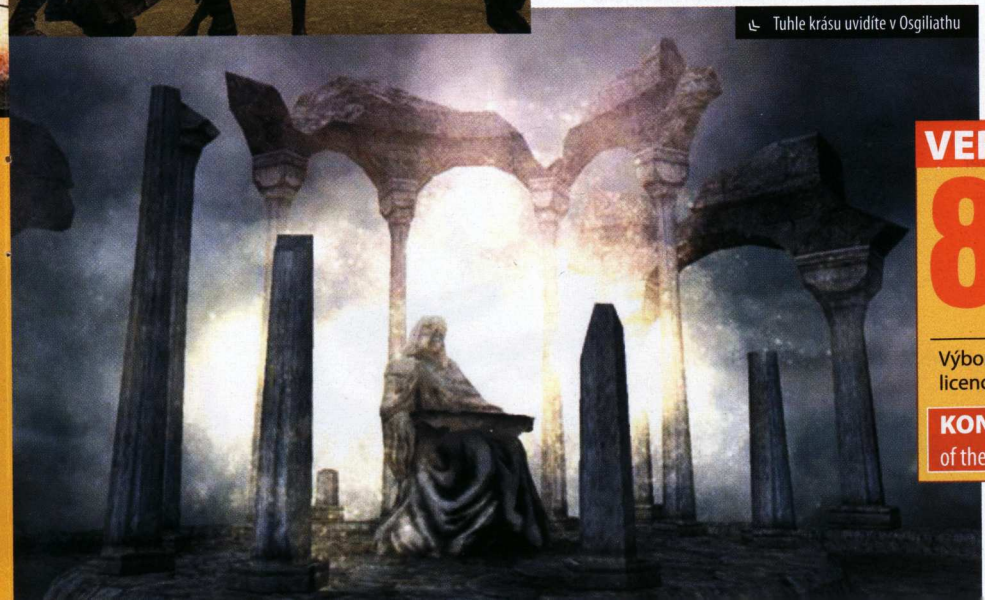
...a náš hrdinný lučištník. Kdo je hezčí?

Vsázím dvacku na tu holku

Vypadá božsky

Po grafické stránce nelze hře téměř nic vytknout. Jednotlivé lokace vypadají skvěle a najdou se i místa, kde grafika opravdu exceluje, například Osgiliath nebo Minas Tirith. I jinde se občas neubráníte výkřikům: „Jé, to je jako ve filmu." Světelné efekty během bojů jsou výborné, kvalita modelů postav lehce kolísá – zklamáním je především nemastná neslaná vizáž populárního Legolase. Část hudby je použita z filmu, další byla složena speciálně pro hru, ale kvalitativní rozdíl mezi nimi není. Nad dabingem Iana McKellena jsem se rozplýval už v úvodu a ani namluvení ostatních postav nelze nic vytknout.

Third Age se Final Fantasy rovnat nemůže, stále se jedná o skvělé RPG a asi nejlepší zpracování Pána prstenů na konzolích. Být ještě delší s trochu více rozpracovaným příběhem, mohl sahat po vyšším hodnocení. I tak vám ale hra má hodně co nabídnout.


Tuhle krásu uvidíte v Osgiliathu

VERDIKT

8,0

\+ Svět Pána prstenů
Zábavné boje
Technické zpracování

\− Okopírované FF
Slabší ztvárnění příběhu
Ke konci stereotyp

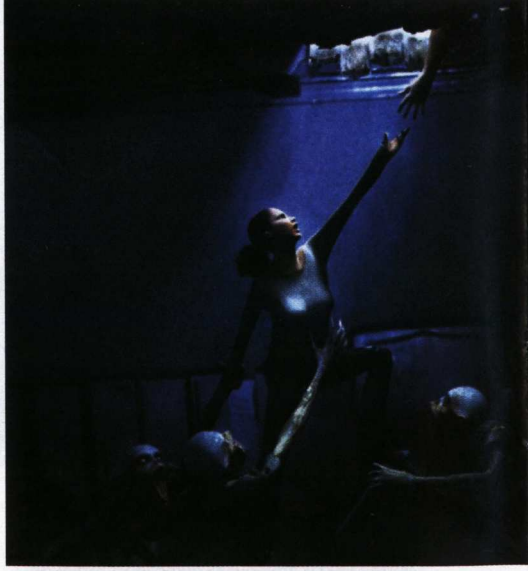
Výborná hra, která si bere nejlepší ze své filmové licence a z léty prověřené kvality Final Fantasy.

KONKURENTI: Final Fantasy X 10 | LOTR: Return of the King 7,0 | LOTR: Two Towers 7,0

Obscure

V temnotě už nemusíte být sami

Žánr Survival horor **Výrobce** Microids **Vydavatel** Ubisoft **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.obscure-game.com **Platforma** PS2 (také Xbox a PC) **Cena** 1 599 Kč



Obscure se vynořila jako blesk z čistého nebe a zaskočila fanoušky survival hororů silně nadprůměrným zpracováním. Nebudu daleko od pravdy, pokud prohlásím, že po stránce grafiky a ozvučení je schopná konkurovat nejslavnějším japonským titulům v rámci žánru, jako jsou poslední díly sérií Silent Hill nebo Resident Evil. Příjemné překvapení je o to větší, že hra vznikla ve Francii pod hlavičkou týmu Microids (autoři adventur Syberia nebo Still Life).

Nejste sami

Obscure drží dvě prvenství. Jedním je fakt, že jde o první titul, inspirující se v tzv. „amerických filmových vyvražďovacích hororech pro teenagery". Jinými slovy vše od herního prostředí, přes postavy, hudbu, dialogy až po samotný scénář je přesně v duchu filmových sérií Vřískot, Halloween nebo Pátek 13. (největším vzorem byl vynikající snímek Roberta Rodrigueze „Fakulta").

S tím souvisí druhé prvenství Obscure: Hlavními hrdiny příběhu jsou středoškoláci na americké škole v městečku Leafmore. A nejen že je celá skupinka šesti hlavních hrdinů neustále přítomna ve hře, dokonce budete hrát vždy za dvojici z jejich středu, přičemž druhou postavu může ovládat druhý hráč. Opravdu si nepamatuji na jiný (podařený) survival horor, který by bylo možné hrát ve dvou. Atmosféra tím získává nový rozměr.

Možná si myslíte, že není nic děsivějšího, než vstupovat do říše děsu o samotě, uprostřed noci. To může být pravda, ale zážitek ze společného sestupu vstříc vražednému neznámu ve dvou je také pořádná jízda. Budete se povzbuzovat a podporovat, dodávat si navzájem odvahu jít dál, hlouběji. Ať už budete hrát s podobně otrlým kamarádem nebo dokonce s kamarádkou/přítelkyní, na zážitek z nočního bobříka odvahy v Obscure ve dvou jistě jen tak nezapomenete.

Díky hře ve dvou získává atmosféra nový rozměr

Světlo je vaší nejlepší zbraní

Odpudivá krása

Podobně jako autoři Silent Hillu také tvůrci Obscure staví vizuální podobu svého titulu na základech realisticky zpracovaného všedního prostředí (v tomto případě rozlehlý komplex budov střední školy, jeho okolí a hlavně podzemí), nicméně postupně budují v hráči pocity stísněnosti jeho deformací, rozkladem a zamořováním neznámou životní formou, která se zdá být čímsi mezi démony a mimozemšťany (odhalení jejich pravého původu je jeden z cílů hry).

Po prvotní radosti z odhalení slabiny záhadných nepřátel (doslova je ničí světlo) se věci zkomplikují a objeví se silnější formy protivníků. Zdá se, že do celé záhady je nějak zapleteno podzemí školy a tajná vědecká laboratoř. Obscure si propůjčuje klišé z jiných her i filmů, nicméně činí tak s vkusem a mírou. Například za ovládání v duchu Silent Hillu a podobný systém automatické kamery si mohou autoři Obscure pogratulovat.

Dostáváme se ale k tomu, proč se navzdory vší této chvále usadila na konci recenze relativně nižší číslice. Obscure totiž postrádá nejdůležitější prvek správného hororu: strach z neznámého. Vykrádáním jiných filmů a her vznikl líbivý kompilát, který však postrádá jakýkoliv dosud neviděný nápad. Celou dobu budete mít nepříjemný pocit, že přesně víte, co se stane dál. V kombinaci se slabou délkou hry tak Obscure prostě vyšší známku dostat nemůže. Nezbývá než se dál těšit na mnohem slibnější Cold Fear.

SILNÍ MUŽI A CHYTRÉ ŽENY

Poměrně zajímavým způsobem je vyřešena otázka různorodosti hratelných postav. Zatímco ty mužské jsou silnější a více vydrží, dívky v Obscure mají talent na hádanky či nalezení skrytých předmětů. Rozdělení úkolů mezi hráče je tedy jasné a patrně bude většině z vás, hrajících ve dvojici muž/žena, vyhovovat. Nebo ne?

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

VERDIKT

7,5

Špičková grafika i ozvučení
Kooperativní multiplayer
Stylová prezentace

Krátkost
Předvídatelnost
Vyšší obtížnost

Překvapivě kvalitně zpracovaný horor, který můžete prožít ve dvou. Bohužel poněkud krátký a předvídatelný.

KONKURENTI: Silent Hill 3 **9,0** | Silent Hill 4 **8,6** | The Suffering **8,0**

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

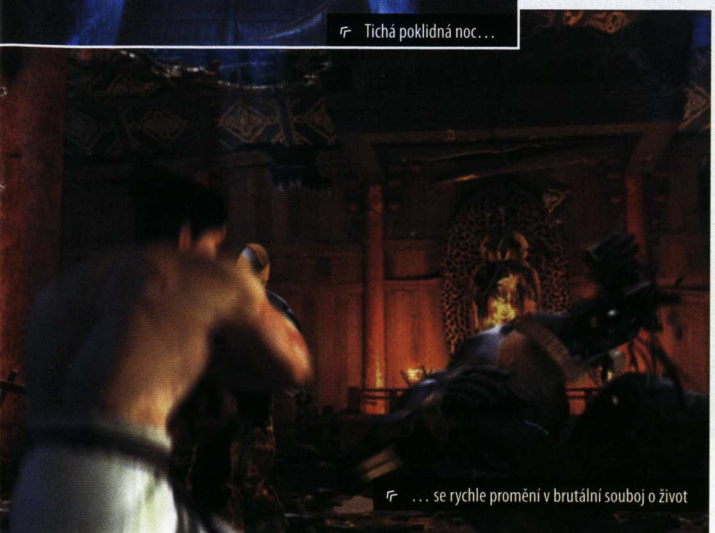
Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

Hra s intrem lepším filmu – Tekken 5

Renderované sekvence jsou nedílnou součástí většiny konzolových her. Jedná se o krátké filmy, které nahrazují stále ještě ne úplně dokonalou grafiku sebehezčí hry. Mají za úkol navnadit, nebo popostrčit, případně odměnit hráčskou snahu. Se svojí stále se zvyšující kvalitou, lepším střihem a hudebním doprovodem se pomalu stávají vážnými konkurenty „velkých" filmových bratrů.

Tentokrát jsme si pro vás přichystali menší podraz. Nebudeme totiž mluvit o nejlepším zážitku ze hry. Ne, do hry jsem se napoprvé ani nedostal. Do kolen mě poslalo již samotné intro, které si po zhlédnutí zaručeně budete chtít pustit ještě minimálně desetkrát znovu a znovu. Nejedná se o nic menšího než o úvodní setkání s očekávanou bojovkou Tekken 5. Aneb také způsob, jak můžete napnout fanoušky před vydáním hry.

Tichá poklidná noc…



… se rychle promění v brutální souboj o život

Je tichá noc. Náhle její mírumilovnost narušuje vysoký hukot přibližujících se vrtulníků. Už jen nepatrná vzdálenost je dělí od cíle. Je jím sídlo Honmaru, základna Mishima Zaibatsu. Uvnitř se rychle vzpamatovává Heihachi Mishima a jeho syn Kazuya. Znepokojeně naslouchají hluku, náhle znásobenému, zní to, jak když se něco vystřeluje. Prásk, křach. Stropem prolétají podivné ocelové koule. Po dopadu na zem se skládají v JACKy – roboty, kteří se okamžitě zaměřují na Heihachiho a Kazuyu. JACKové se stále přibližují, a tak se oba bojovníci vrhají na nevítané návštěvníky. Švih, prásk. Dva údery rukou a nepřátelé se hroutí k zemi. Přesila je však příliš velká. Heihachi pomalu ztrácí dech a Kazuya vidí svoji příležitost.

Obětuje svého nenáviděného otce a využívá šance k úniku. JACKové se vrhnou na Heihachiho, zabraňují mu v pohybu a na displeji jednoho z nich se objeví záhadné odpočítáváním. BUUUM! Sídlo Honmaru se proměňuje v obrovské hořící peklo a z nedalekého kopce vše pozoruje záhadná postava v černém. Zvedá ruku k uchu a do vysílačky pronese: „Heihachi Mishima je mrtvý." V ten okamžik na ni zaútočí jeden z JACKů, v mžiku se rozpadá rozseknutý napůl, zatímco záhadný muž zasunuje své dva nože do pouzder a mizí ve tmě.

Tak končí první, dějová část intra. Je plná skvěle zpracovaných bojů a chvílemi jsem si připadal jako v asijském bojovém filmu. Druhá část je neméně skvělá, jedná se o svižně sestříhaný klip představující všechny herní postavy. Navíc s perfektně zvolenou rockovou písničkou. Scéna střídá scénu, hned na začátku seskakuje dívčina na kole z třicetimetrové televizní antény, následuje záběr do ringu, kde zrovna zvedá Marduk Kinga nad hlavu a vyhazuje ho ven. King se však stačí zachytit lan, protáčí se na nich a vrací se zpět do boje. V podobném duchu se odehrávají i další scény, v nichž postavy představují svá bojová umění. Něco podobného nemůže nechat žádného fandu bojovek chladným.

Chvílemi jsem si připadal jako v asijském bojovém filmu

… který již však za okamžik skončí pořádnou bombou

Nechtělo by se Namco pokusit o delší film, něco jako Square UNIX se svým Final Fantasy: Advent Children? V Tekkenu 5 ukázalo, že na to potenciál rozhodně má.

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Dokážete být nejen velmi věcní a kritičtí, ale také nás překvapit zajímavými nápady. Co byste řekli na recenzi Doupěte z pohledu jednoho ze čtenářů? I té jsme se tentokráte dočkali. A šéfredaktor Kamil Gric se u některých otázek "pěkně na tělo" řádně zapotil.

Moje recenze Doupěte

Zdravím redakci Doupěte. Jsem vaším čtenářem už od prvního čísla a zatím musím říct, že velmi spokojeným. Nezklamali jste a váš časopis má svou kvalitou rozhodně vzrůstající tendenci. Snad právě proto jsem se vašim kritickým a mnohdy velmi přísným recenzím rozhodl konkurovat. Jak? Recenzí vašeho vlastního díla, časopisu.

[!] Skvělý nápad a nás mile zaujal i pobavil. Odměna pro vás? Celoroční předplatné Doupěte!

Začnu samozřejmě vizuálním dojmem a také pocity „z ohmatání". Doupě není na nějak závratně kvalitním papíře, ale to se při jeho ceně asi ani nedá očekávat – navíc skvěle vypadá. Budiž tedy odpuštěno, pánové. Každopádně když Doupě držím v ruce, mám pocit, že držím doopravdický kus nabitý čtivem. A ono to tak vlastně je. U třetího čísla mě šokoval (příjemně) zadek Luly u šéfredaktorova úvodníku. Achichouvej…

[!] A to si teprve představte, jak šokoval naše přítelkyně!

Ale budiž. Hned první článek je totiž perla. Módní hlídka Doupěte, velmi povedená recese, i když Yuna by si přece jen zasloužila pět hvězdiček, nemyslíte?

[!] Nemohli jsme jí dát pět hvězdiček. Důvod je, ehm… přítelkyně by zase zuřily. Ano, ano, jsme pěkní podpantofláci.

Novinky čtu moc rád, co číslo, to se povedly a moc se mi tato pasáž Doupěte líbila. Byznys mě upřímně nezajímá, zato Pavlač je přesně tím kouskem materiálu, kterým Doupě získává nad konkurencí. Příjemné bylo počtení o progamingu, jen bych možná ocenil zajímavější osobnosti než ředitele společností.

[!] Máte je mít. V tomto čísle na vás čeká Lukáš Codr (a to je rozhodně zajímavá osobnost), v tom příštím Vladimír Šimůnek, skladatel hudby mimo jiné k nepřekonatelné domácí perle – Mafii.

Nebudu chodit kolem horké kaše. Preview kvalitní (vyčnívá The Movies) a recenze jako vždy kritické, někdy dokonce ostré jako břitva – sice bych se s vámi u některých hodnocení úplně neztotožnil, ale jsem herně velmi výjimečný případ :-). Nádherné bylo kochat se grafikou recenze Settlerů 5. Ta se povedla! Zbytek časopisu? Návod přeskakuju (WoW nemusím) a přecházím k recenzím. Desítka u MGS3 je trochu síla, že bych to s vaší kritičností přehnal? Každopádně dojem dobrý, jen už bych chtěl recenzi Gran Turismo 4, prosím!

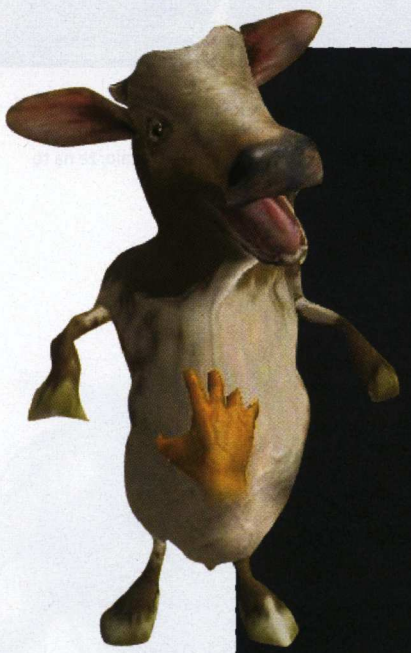
[!] Máte ji mít – a hned v čísle, které držíte v rukou.

Závěrečné hodnocení: Třetí Doupě kvalitou opět povyrostlo. Jasná volba pro příznivce her! 9/10

Pavel

P.S.: DVD nehodnotím, kupuji si vás bez něj.

[!] Děkujeme za zajímavý nápad i provedení. Je vidět, že se ve vás skrývají neobjevené autorské talenty.



KOUZLO BLACK & WHITE

Je tomu již pár let od doby, kdy se na policích obchodů objevila "božská strategie" Black & White. Toto famózní dílko Lionheadu se sice neprodávalo tak, jak si asi Peter Molyneux přál, ale nic to nemění na tom, že například já jsem se k této hře již několikrát vrátil a nikdy jsem těch hodin (a že jich nebylo málo) strávených v kůži boha nelitoval.

Nebudu zde vysvětlovat, co je B&W zač, od toho tu Mikroskop není. Pokusím se raději upozornit na maličkosti, které jsem postřehl při dlouhodobém hraní. Přímo zásadní výsadou hry je absence jakékoli ikony nebo tlačítka ve hře. Vše ovlivňujete doslova a do písmene vlastní rukou. Nepošlete panáčka porazit strom. Kdepak. Můžete ho sice přemístit k lesu a vnuknout mu úděl dřevorubce, který strom možná pokácí (záleží na něm, který podetne), ale s největší pravděpodobností si strom uchopíte sami, a dostatečně silným trhnutím jej vytáhnete ze země. Pokud se vám podaří vytrhnout jej jakž takž kolmo, můžete si strom přesadit jinam, pokud trhnete šikmo, stromu zůstane kořen v zemi, a můžete jej leda vhodit do sýpky, nebo si stromem házet se svým gigantickým zvířecím svěřencem.

Ostatně ne nadarmo se říká, že dokonalost se skrývá v detailech. Velmi komicky působí také zrození potomka vašich vesničanů. Žena zaběhne do své chýše, kde ze tmy koukají ven jenom lehce roztažené nohy rodičky, a za chvíli z ní vyletí zhruba předškolní dítě, které si vesele poskakuje do nejbližší školky. Kapitola sama o sobě je výchova vaší příšerky. Podle zvoleného druhu jsou různě poslušné, silné a učenlivé, ale všechny mají svojí hlavu. Poté, co je konečně naučíte vykonávat potřebu za tím správným keříkem, setkáte se s novým problémem. Byl jsem osobně svědkem toho, jak příšerka před mýma očima hladila vesničana a mazlila se s ním (k obdivu všech přítomných), a jakmile jsem se otočil, obludka ho zblajzla i s jeho pevnou horskou obuví, na což přihlížející reagovali zběsilým úprkem. Zkrátka při hraní této neuvěřitelně komplexní hry můžete narazit na mnoho a mnoho příjemných detailů. A o tom ta hra je.

Jan Gruncl

Jak získat starší čísla?

Posílám pozdrav celému vašemu časopisu… a redaktorům samozřejmě také. Abych byl zcela upřímný, čtu pravidelně Level. Když jsem si pro něj šel jako obvykle do trafiky, uviděl jsem zde i Doupě a ze zvědavosti ho koupil. Byl jsem ohromně překvapen – cenou a také obsahem. Jen mě mrzí, že mám až čísla 2 a 3. Můžu nějak sehnat/objednat první číslo?

Jinak vám přeji hodně úspěchu a zdaru. Myslím, že v této chvíli jste druhý nejlepší časopis na českém trhu. Samozřejmě hned za Levelem :-).

Michal Kovanda

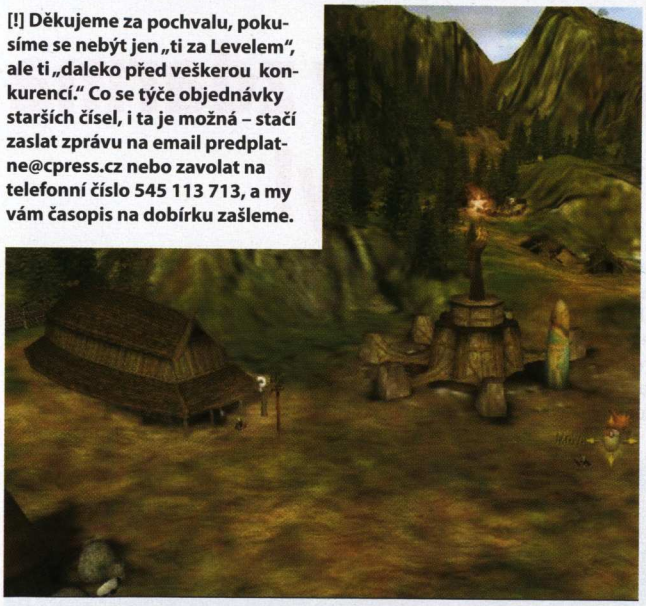
[!] Děkujeme za pochvalu, pokusíme se nebýt jen „ti za Levelem", ale ti „daleko před veškerou konkurencí." Co se týče objednávky starších čísel, i ta je možná – stačí zaslat zprávu na email predplatne@cpress.cz nebo zavolat na telefonní číslo 545 113 713, a my vám časopis na dobírku zašleme.

Dívčí časopis?

Ahoj redakci Doupěte. Nebudu vám tady povídat, nakolik se mi váš časopis líbí nebo nelíbí (ale jo, přece jen víc líbí). Nicméně se vám musím svěřit se zážitkem, který se mi ještě nikdy nestal. Snad mu uvěříte. To si takhle jednou šlapu kolem stánku a zvažuju co koupit (Doupě už jsem měl). Co to ale nevidím – nějaká odhadem 16 – 18 let stará holka si místo CosmoGirl kupuje nové Doupě. A pak že prý holky nehrají hry! Jen škoda, že jsem se s ní neseznámil!

Honza

[!] I takové zajímavé zážitky chodí na náš redakční email. Máte podobný? Neváhejte a svěřte se nám!



MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou hru. Limit stáří hry jsme po zvážení zrušili, takže můžete psát i o svých starých láskách. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být "obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete posléze každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Computer s DVD každý měsíc

Časopis Computer vychází v roce 2005 pravidelně každý měsíc s DVD.

S každým druhým číslem získáte DVD plné cenných dat, programů a zábavy za bezkonkurenční cenu 99 Kč. Cena pro předplatitele se nemění! Proto neváhejte a předplaťte si Computer s DVD, nyní ušetříte daleko víc – přes 540 Kč oproti nákupu na stánku.

computer

computer.zive.cz

inzerce »

Kompletní obsah Doupě DVD 4/05:

Demoverze:
Airline 69-II
Anarchy Online
Domination
Empire Earth 2 CZ
Freedom Force vs Third Reich
Obscure: Learn about Fear
Ragnarok Online
Splinter Cell: Chaos Theory
Stalingrad
Starwolves
Still Life
SWAT 4
The Moment of Silence

Videa:
7 Sins
Act of War: Direct Action
Area 51
Battlefield 2
Brothers in Arms: Road to Hill 4
Cold Fear
Commandos Strike Force
Cossacks 2: Napoleonic Wars
Doom 3 Xbox
Doom 3: Ressurection of Evil
Dungeon Lords
Empire Earth II
ER
FEAR
Gauntlet: Seven Sorrows
Gran Turismo 4
Jade Empire
Madagascar
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome
Metal Combat
Midnight Club: Modern Edition
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Nanostray
Neverend
Phantom Dust
Project Snowblind
Rayman DS
Soldner: Marine Corps
Squadra Corse Alfa Romeo
Stargate SG-1: The Alliance
Stronghold 2
Sudeki
Tekken 5
The Matrix Online
Trackmania Sunrise
Unreal Engine 3.0

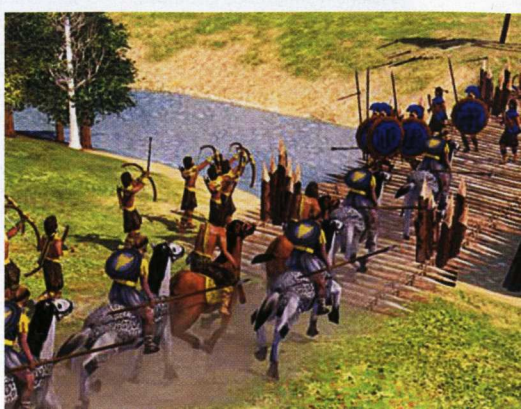
Patche:
Act of War: Direct Action
Command & Conquer Generals: Zero Hour – patch v1.03
Chris Sawyer's Locomotion v1.76 EU
Myst IV: Revelation patch v1.03
Need for Speed: Underground UK patch v1.2
Need for Speed: Underground US patch v1.2
Painkiller patch v1.62
Sid Meier's Pirates! Patch v1.01
Starcraft Brood War patch v1.12
Starcraft patch v1.12
Unreal Tournament 2004 v3355 Windows
Warcraft III: Reign of Chaos – patch v1.18
Warcraft III: The Frozen Throne – patch v1.18

Dvě online hry zdarma a další novinky!

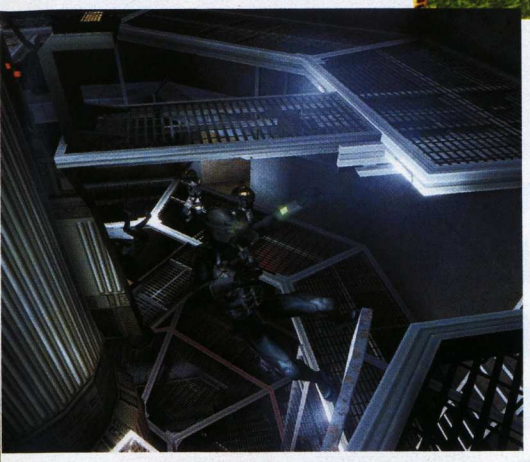
Čtvrté Doupě DVD je doslova nabité novinkami. Vezměme to pěkně popořadě – jako hlavní lákadlo slouží dvě velké online hry, které může každý hrát zcela zdarma. Jedná se o severské MMORPG Anarchy Online a původem korejskou online hru Ragnarok Online, která si za krátký čas získala i v Česku velmi rozsáhlou komunitu a dva volně přístupné servery. Mezi další novinky patří rozšířená sekce ovladačů a nová rubrika Videa z her, kde najdete ukázky, které jsme zaznamenali my sami při hraní nejnovějších pecek – jinými slovy, žádné vylepšené trailery od výrobců, ale skutečné záběry z aktuálních herních novinek! Kromě toho na vás čeká porce 13 skvělých demoverzí a nepřeberné množství nových trailerů, patchů a dalších materiálů. Pravidelně začínáme přinášet pořad ProGamers TV a nový ABCgames Cheater, který doplní už stálý WinCheater.

Nejzajímavější demoverze

Empire Earth 2 CZ
Díky české vydavatelské společnosti CD Projekt jsme získali českou demoverzi chystané strategické hry Empire Earth 2. Druhý díl bude podle všeho důstojným nástupcem jedničky – nabídne řadu vylepšení i zcela nových vlastností (viz naše preview). Opět se vydáte na cestu skrze historii lidské civilizace, a prožijete tak v roli jednoho z jejích národů několik tisíc let, od starověku až po budoucnost. Empire Earth 2 bez skrupulí kráčí k nejvyšším metám hodnocení snad ve všech magazínech, Doupě nevyjímaje.

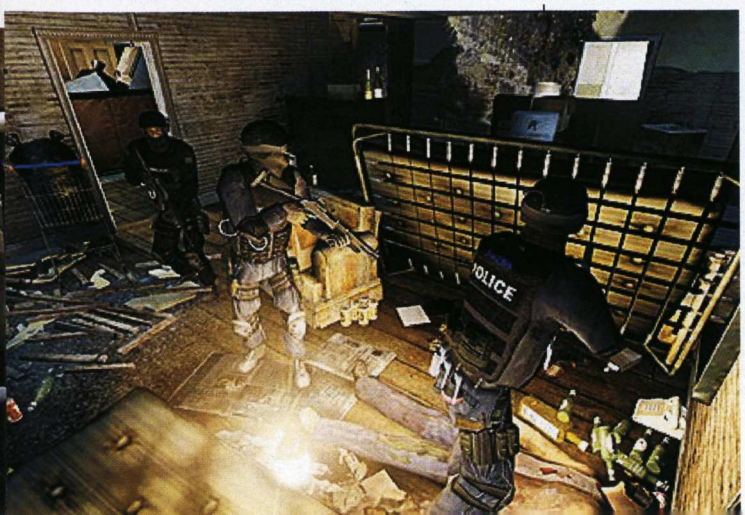


Freedom Force vs Third Reich
Demoverze druhého pokračování velmi povedené akční komiksové záležitosti Freedom Force od momentálně úspěšného studia Irrational Games nabízí povedené úvodní video, misi pro jednoho hráče nazvanou „The Voice of Doom" a multiplayerovou mapu Berlin, kterou můžete hrát v módech Tag nebo Rumble Room (skirmish). Doporučujeme vyzkoušet!



Splinter Cell: Chaos Theory
Demoverze třetího dílu slavné stealth série Splinter Cell obsahuje jednu misi pro jednoho hráče, jejíž název zní poměrně výstižně – Lighthouse. Pokud máte raději spolupráci více hráčů a postav, nepohrdnete ani multiplayerem, který se skládá z tutoriálu a další jedné mise. Ubisoft třetím dílem znovu ukazuje, že patří mezi jednoho z předních světových herních vydavatelů – Chaos Theory zaujme jak špičkovým technickým zpracováním, tak nekonečnými herními možnostmi.

SWAT 4
Společnost Vivendi Universal Games vydala hratelnou demoverzi pokračování slavné taktické akce z roku 2000. SWAT 4 nemá na triku nikdo jiný než Irrational Games, od kterých vám na tomto DVD nabízíme také demo Freedom Force vs. Third Reich. I SWAT 4 se vyznačuje velmi kvalitním zpracováním, opravdu povedenou grafikou, ale především zábavnou hratelností, díky které se u něj nebudou bavit pouze fandové brutálních policejních zásahů! V roli velitele speciální zásahové jednotky se musíte vypořádat se všemi nástrahami městského prostředí.



Další dobroty na Doupě DVD

Filmový trailer na Star Wars Episode III
Vychutnejte si nejtemnější část Lucasovy ságy v prvním traileru! Nabízí úchvatné záběry z mnoha gigantických bitev, ale skvěle zobrazuje také proměnu Anakina Skywalkera v Darth Vadera. Tohle prostě musíte vidět!

Další filmové trailery
Kromě Epizody III pro vás máme také nejnovější trailery na filmy Sin City, Mr. and Mrs. Smith nebo Kingdom of Heaven. Celkem téměř půlhodina filmových záběrů.

Herní videa
Sami jsme pro vás „natočili" záběry z tolik očekávaných her, jakými jsou válečná akce Brothers in Arms a taktická akce Star Wars: Republic Commando.

ProGamers TV
Televizní seriál o progamingu vychází primárně na kabelové televizi UPC a od nynějška také pravidelně na Doupě DVD. Jedná se o dvacetiminutový pořad o hráčích, hrách, turnajích a progamingovém světě vůbec.

Ovladače
V této sekci naleznete nejnovější ovladače pro grafické karty ATI i nVIDIA, základní desky, zvukové čipy a další všemožné harampádí.

Kompletní obsah Doupě DVD 4/05:

Plné hry:
ETV Racer
Moorhuhn Pinball
Wing Commander Privateer
Wobbles
Zombex

Trailery:
Crash
Face
Fantastic Four
Fully Loaded
Funny HaHa
Kingdom of Heaven
Look at Me
Mr. and Mrs. Smith
Sin City
The Bad News Bearsn

Screenshoty:
F.E.A.R.
Medal of Honor: European Assault
Obscure
Spartan: Total Warrior
Worms Mayhem

Wallpapery:
Area 51
Batman Begins
Darkwatch: Curse of the West

Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
Codec Pack All in 1 6.0.2.4
DirectX 9.0c
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
Total Commander 6.51
WinRAR 3.41 CZ
Winzip 9.00

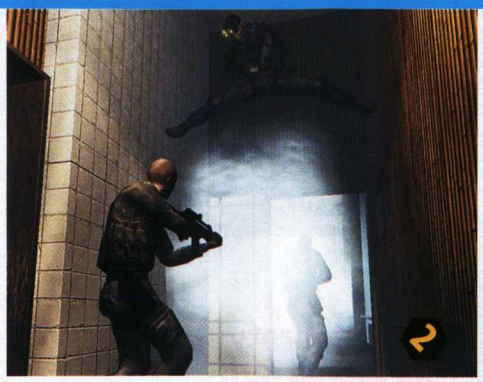
Bonusy:
ABCgames Cheater
E-Sports WCG2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater - TV reklama
ProGamers TV
Unreal Tournament map pack
WinCheater

Modifikace:
Natural Selection v3.0
Eye of the Beholder

Videa z her:
Brothers in Arms
Star Wars Republic Commando

Ovladače:
ATI Catalyst 5.3 Win2kXp
nForce v5.10 - WHQL Official
nForce4 Standalone Drivers 6.39
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 61.77
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1

Chcete získat předplatné Doupě s DVD a jako bonus jednu z dvojice skvělých her Ground Control 2: Operace Exodus a Syberia 2? Pak neváhejte a využijte akční nabídky našeho předplatného.



Příští Doupě

Empire Earth (1) byla jedna z nejlepších strategických her všech dob. Druhý díl si brousí zoubky na nejvyšší stupínek. Naše první dojmy z hraní tohoto skvostu nás v očekávání jen utvrzují – dočkáme se dalšího evolučního skoku? Příští Doupě napoví. Další týdny také prozradí, nakolik novátorský bude Sam Fischer v pokračování **Splinter Cell: Chaos Theory (2)**. Špionážní hry máme rádi a sami jsme zvědaví, jak si u Ubisoftu poradili s konzolovou výzvou jménem Metal Gear Solid 3.

Pro někoho byl Doom 3 splněným snem, pro druhé zklamáním. Datadisk **Doom 3: Ressurection of Evil (3)** si už prokopává z pekla cestu do našeho světa a podle všech indicií bychom si jej mohli vychutnat ještě dostatečně včas na to, abychom vám v příštím čísle nabídli jeho recenzi. Podobně naše naděje směřují také ke dvojici žánrově rozličných her – přípravy **SWAT 4 (4)** jsou ve finále a redakční příznivci týmových akcí si už pečlivě čistí zbraně. Logické závity mezitím procvičují fanoušci adventur, jejichž naděje směřují k domácímu **Nibiru: Messenger of The Gods (5)**. Snad nás už páni vývojáři přestanou napínat a my vám jeho recenzi přineseme v květnovém Doupěti.

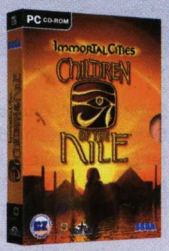
Konzolová část redakce pro vás chystá nejen finální test Nintenda DS, ale především recenzi akčního skvostu **Cold Fear (6)**. Na první pohled vypadá ještě lépe než Doom 3. Dokáže překonat legendu, nebo se ztratí v jejím stínu?

To vše a mnohé další v dubnovém Doupěti.

Na stáncích 26. dubna 2005 za bezkonkurenční cenu.

VÝHERCI SOUTĚŽE CHILDREN OF NILE Z ČÍSLA 2/05:

Petr Hudeček
Monika Hajzlerová
Martin Benčík
Pavel Kopecký
Edda Šilbergerová
Drahoslav Stejskal
René Švestka
Eva Frstová
Radek Janoušek
Vladislav Burian



SEZNAM INZERENTŮ

Avnet Applied Computing 31
Cenega 47
Cenega 55
Computer Press Media ..... 3. obálka
Computer Press Media 51
Computer Press Media 95
DXT ComputerS 25
eSports 11
eSports 79
Expansion Group 70
Expansion Group 71
Fox Computer ..... 2. obálka
Internet Shops 59
Mladá fronta 61
Playman 35
Playman 37
TS Bohemia ..... 4. obálka
US Action 13
US Action 15

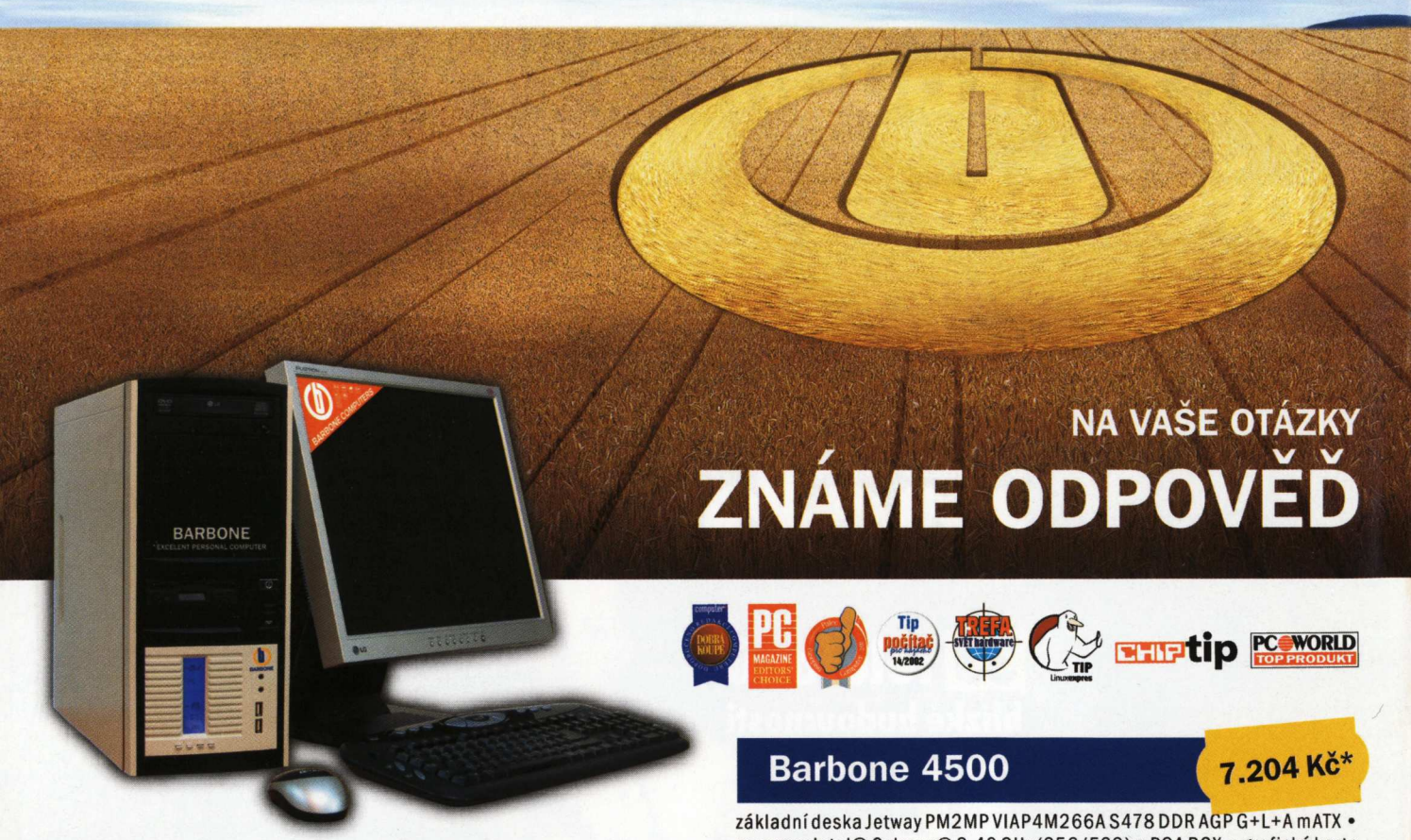
Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři.
Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku autor uděluje pro případ jeho vydání vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu www.doupe.cz, popř. na DVD, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu pěti let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Autorská odměna bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci časopisu. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

Než si koupíte nový mobil, přečtěte si nové Mobility

O mobilech víme vše

mobility

mobility.mobilmania.cz



NA VAŠE OTÁZKY

ZNÁME ODPOVĚĎ

Další počítače na www.barbone.cz • Nejlevnější počítače již od 6.953,- Kč
K počítači software v hodnotě několika tisíc!

INFOLINKA: 844 11 12 13

Barbone Hit Pro — 10.961 Kč*

základní deska Jetway 865PAP s478 DDR400 SATA AUDIO LAN ATX • procesor Intel® Pentium® 4 2,4 GHz (1024/533) mPGA BOX 478PIN Prescott • grafická karta Gigabyte ATI Radeon 9250 GB 128MB 128b DDR, DVI, TVout, AGP8x • zvuková karta Integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5, DVD COMBO LG 16xDVD 52/32/52xCD

Barbone Panther II — 13.964 Kč*

základní deska Gigabyte 8IPE1000G S478, 865PE, SB, SATA, G-LAN, ATX • procesor Intel® Pentium® 4 3,0 GHz (1024/800) mPGA HT BOX 478PIN • grafická karta Gigabyte nVIDIA GeForce FX5200 128MB/128bit DDR TVout DVI • zvuková karta integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100/1000Mbit • paměť 2xDIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5, DVD COMBO LG GSA-4163B DVD±R/±RW/ RAM/ROM CDR/CDRW

Barbone 4500 — 7.204 Kč*

základní deska Jetway PM2MP VIAP4M266A S478 DDR AGP G+L+A mATX • procesor Intel® Celeron® 2,40 GHz (256/533) mPGA BOX • grafická karta Integrovaná na základní desce • síťová karta LAN 10/100Mbit • zvuková karta Integrovaná 6-Channel • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 40 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5, CD ROM LG 52x EIDE

Barbone Top64 — 11.382 Kč*

základní deska Gigabyte K8VT800 K8T800, S754, AGP, SB, SATA, LAN, ATX • procesor AMD Athlon 64 2800+ BOX • grafická karta ATI RADEON 9250 GB 128MB 128b DDR, DVI, TVout, AGP8x • zvuková karta integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80GB SATA 8MB 7200 RPM • mechaniky FD 3.5, DVD RW LG GSA-4163B DVD±R/±RW/ RAM/ROM CDR/CDRW

Barbone Gold Cad plus — 18.915 Kč*

základní deska Gigabyte 8I915PDuoPro s775,915 DDR1+2, GLAN, PCI-X, 1394, ATX • procesor Intel® Pentium® 4 3.0 GHz (1024/800) HT TRAY LGA775 (530J) + Super tichý Chladič Arctic-Cooling FREEZER 7 (soc.775) !!! • grafická karta ATI Radeon X600XT GB 128MB DDR, DVI, VIVO, TVout, PCIEx16bulk • zvuková karta Integrovaná 8-Channel • paměť 2x DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR TRANSCEND • pevný disk Seagate 200 GB Barracuda SATA 8MB 7200 • mechaniky FD 3.5, DVD RW LG GSA-4163B DVD±R/±RW/RAM/R OM CDR/CDRW

Uvedené ceny jsou bez DPH a bez monitoru.

ISO 9001:2001

BARBONE
www.barbone.cz

T.S. BOHEMIA spol. s r.o.
Olomouc: Jiráskova 13, 772 00, telefon: 585 157 440, e-mail: obchod@tsbohemia.cz
Brno: Dukelská 102, 614 00, telefon: 545 211 149, e-mail: brno@tsbohemia.cz
Zlín: Tečovská 61, 763 02, telefon: 577 113 511, e-mail: zlin@tsbohemia.cz
Opava: Krnovská 78, 746 01, telefon: 553 791 827, e-mail: opava@tsbohemia.cz
Uherské Hradiště: Miličova 467, 686 01, telefon: 572 550 115, e-mail: uh@tsbohemia.cz
Hradec Králové: Ak. Heyrovského 1171, 500 03, telefon: 495 515 141, e-mail: hk@tsbohemia.cz
Znojmo: Husitská 3422/1, 669 02, telefon: 515 220 969, e-mail: znojmo@tsbohemia.cz

T.S. Slovakia spol. s r.o.
Martin: Sládkovičova 10, 036 01 Martin, Slovensko, tel.:+421 43 4221 797, e-mail: tsslovakia@tsslovakia.sk

2+3 roky záruka · možná modifikace sestav · doprava sestav v ČR zdarma · servis v ASC do 48 hodin · dodací lhůty ihned nebo do 48 hodin · splátkový prodej · možnost vrácení standardní sestavy